PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 8 (40), АВГУСТ 2001

DIABLO II

BALDUR'S GATE 2
THRONE OF BHAAL

ARCANUM
OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

ANACHRONOX

ZEUS
POSEIDON EXPANSION

THE NATIONS

ALONE IN THE DARK 4
THE NEW NIGHTMARE

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

INTERNET
МРЕЖАТА В 3D

PLAYSTATION
ISS PRO EVOLUTION 2

EXPANSION SET

LORD OF DESTRUCTION

84 страници 3.90 лв. с диск 1.90 лв. без диск

ECHELON





Във вашите ръце е съдбата на цялата Галактическа федерация. Нашествениците от планетата Велиана са открили ново оръжие, което ги прави практически непобедими. Те се опитват да разрушат Федерацията и да завладеят всички нейни колонии. Вие сте пилот от федералните въздушни сили. Асове като вас не са останали много и само вие можете да спрете жестоките агресори...

- Бойното поле е огромен континент. Ще са ви нужни цели седем часа полет, само за да го пресечете!
- Две кампании, които се развиват по различен начин в зависимост от вашите действия. 20 различни мисии във всяка от тях плюс три допълнителни и три тренировъчни мисии.
- Над 50 различни модели бойни единици и над 150 различни вида обекти – пехотни, въздушни и морски.
- Възможност за избор на 16 вида оръжия, 14 различни вида летателни апарати.
- Невероятно реалистична детайлна графика.
- 3D звук.
- Игра в локална мрежа или по интернет чрез сървърите на Headoff G.I.

ИСТИНСКАТА БЪЛГАРСКА ВЕРСИЯ!

Говор, менюта, ръководство. 4 невероятни филмчета, 1 500 различни реплики, озвучени от 9 актьори!

ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНИТЕ И ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА

PC MANIA WWW.PCMANIA.BG
Headoff http://www.headoff.com
Бука BUKA ENTERTAINMENT www.buka.ru
MODия

съдържание

REVIEW

Diablo II: Lord of Destruction 08
Alone in the Dark 4: The New Nightmare 14
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura 16
Sudden Strike Forever 20
Zeus: Poseidon Expansion 22
Original War 24
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal 26
Independence War 2: Edge of Chaos 30
Legends of Might and Magic 32
Anachronox 36
Techno Mage 38
Gadget Tycoon 40
The Nations 46
Operation Flashpoint 48
Startopia 50
Arthur's Knights II – The Secret Of Merlin 52
Jekyll and Hyde 54
Star Trek: Deep Space Nine Dominion Wars 56
Star Trek StarFleet Command: Orion Pirates 57
The Sting 58

PEN'N'PAPER

bgdungeon.da.ru – българският dungeon 45

PLAYSTATION MANIA

PS Mania 59
ISS Pro Evolution 2 60
The Mummy Returns 62
Ранди Питчфорд за PS2 версията на Half-Life 64
Cheats & Trix 68

CYBER COMICS

Object: Unknown 65

CHEATS

Anachronox, Independence War 2 Star Trek DS9 - Dominion Wars... 69

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 70

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 73

НОВИНИ

Геймърски новини 06
Mixed News 74

HARDWARE

Две глави са по-мъдри от една, два процесора – по-бързи от един 76

SOFTWARE

MP3 CDMans 78

INTERNET

Мрежата в 3D 80

ARCANUM

PC MANIA®

БРОЙ 8 (40), АВГУСТ 2001

Автори

Александър Бойчев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Виктор Александров
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Иван Атанасов
Ивелин Г. Иванов
Лили Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Роро
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Симеон Христов
Стоян Спахиев

Комикс

Димитър Ицков
Alexis Machine

Дизайн и предпечат

Десислава Маркова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Катерина Цанова

Петър Табов

Интернет от

Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Ъпгрейд

Canadian Technology
http://www.cantech.bg

Дискът е произведен от

CHSL България

ИДАТ ИГРИ С ЕНДЖИНА НА UNREAL WAREFARE

Компанията Ion Storm Austin под мъдрото ръководство на Warren Spectator активно се труди над Deus Ex 2 повече от 9 месеца, а по Thief 3 — поне от 2 години. Засега не може да се претендира за изчерпателност, но все пак наличната информация е по-добре от нищо...

DEUS EX 2

Събитията на Deus Ex 2 продължават няколко седмици след края на историята в оригиналната игра. JC Denton поема към нови приключения, подкрепен сериозно от модифицирана версия на Unreal Warfare енджин и с нова приятелка/колежка.

Harvey Smith – един от главните програмисти на предишната игра, в момента пренаписва 65 (!!) процента от оригиналния код, променя AI-то, осветяването и моделите на героите. Историята отново ще е дело на Sheldon Paccoti и, разбира се, ни очаква драматичен и невероятно заплетен сюжет. Любителите на прекрасни компютърни дами могат да празнуват огромна победа с Deus Ex 2 – те ще имат възможност да играят както със JC, така и с неговата прекрасна спътница. Женският персонаж, премахнат от оригиналната версия заради недостиг на място, ще има собствена история, секси глас и всичко останало, което кара кожата да настръхва... Авторите загатват за романтични отношения между двамата герои, които засега се пазят в тайна.

За разлика от първата част, където в една сцена се използваха максимум 400 полигона, Deus Ex 2 ще предлага до 4000 (четири хиляди)!!!

Шефът на проекта Harvey Smith наскоро потвърди, че Deus Ex 2 ще съхрани най-готините моменти от оригинала и ще предложи на играещите не само десетки варианти за решение на една задача, но и напълно интерактивен свят, където всеки обект може да бъде преместен, ритнат или разрушен на малки парчета. За огромно съжаление, разработчиците се отказват от разрушаемите стени, но парчетата мазилка, отцепени от повърхностите при картечна стрелба, ще напомнят може би най-култовата сцена от The Matrix...

THIEF 3

За Thief 3 се знае дори и по-малко, отколкото за Deus Ex 2. Главният дизайнер на поредицата и доста негови колеги отидоха да работят в Ion Storm Austin, където и досега продължават своя нелек труд по третата част на "крадливата" игра. Thief 3, както и Deus Ex 2, активно ще се използва технологията Unreal Warfare, но модифицирана. Това ще подобри не само AI-то на противника, но и ще разшири нивата, добавяйки специални ефекти и още по-голяма интерактивност с обкръжаващата среда. Хвърлената в някой склад факла не само ще освети стаята, но и ще предизвика пожар, който ще отвлече вниманието на стражите и ще ви позволи да напреднете.

Играта ще позволи не само да се общува с NPC-та, но и те да бъдат наемани за изпълнение на по-сложните задачи. Що се отнася до сюжета, той се пази в голяма тайна. Все пак има няколко ексклузивни подробности. Възмъжалият Garett се опитва окончателно да скъса с професията крадец, но в града започва да кипят нови и не особено приятни истории. Пазачите, обединили усилия с езическа секта, се опитват да призоват към живот мистическо същество. Разбира се, на вас не ви остава много за мислене. Трябва да им попречите...

Освен всичко друго Thief 3 ще бъде една от първите игри, използваща 100 процента системáта за тримерен звук 5.1.

Това, което не е хубаво, остана за десерт – пълната липса на мултиплейър в Thief 3 и Deus Ex 2! Според разработчиците това би било огромен труд, който, освен че е свързан с време, е и в разрез с концепцията на игрите.

Е, има още време, дано Ion Storm Austin поразмислят...

PC Mania

ИЗБЕРЕТЕ ЛИ НУЖНАТА ВИ КОМПЮТЪРНА КОНФИГУРАЦИЯ, В CANADIAN TECHNOLOGY получавате я до 30 минути



Защо **CANADIAN TECHNOLOGY** са все по-предпочитан партньор в света?

Всеки наш компютърен магазин – в Канада или във Франция, в Швейцария или Куба, а сега и в България, предлага голям избор от 3200 **"tested by"** компоненти и различни видове конфигурации.

ВЕРНИ НА ПРИНЦИПА "КОМПЮТЪР ЗА ВСЕКИ ДОМ", в **CANADIAN TECHNOLOGY** предоствяме консултация и улеснения при покупката, съвременен нисколихвен лизинг, всекидневни промоции с бонус за клиента и 24 часов сервиз.

ВСЯКА НОВОСТ В КОМПЮТЪРНИЯ БИЗНЕС СЕ ПРЕДЛАГА ВЕДНАГА В **CANADIAN TECHNOLOGY.**



CANADIAN TECHNOLOGY
IN BULGARIA

Компютрите променят света. CANADIAN TECHNOLOGY променя бизнеса с компютри.

ОКО ДА ВИДИ, РЪКА ДА ПИПНЕ

София 1309, кв. Св. Троица, бул. Пиротски 181, бл. 75, вх. А, Б, В; тел.: (02) 929 5301, 929 8843, 929 4981, 920 9390, 920 9391;
София - ТехноМаркет „Европа" - жк. Дружба, бул. Искърско шосе 7, тел.: 9101 94 47, 9101 91 39;
www.cantech.bg. E-mail: info@cantech.bg
Бургас - Online-магазин - ул. Хр. Ботев 48 (сградата на ДНА); тел.: (056) 840 655, 811 107; E-mail: office@komplex2000.com
Стара Загора - Медиа Студио - тел.: (042) 600 149; ул. Д. Асенов 94 (комплекс Форум); E-mail: emil@stz.orbitel.bg
Варна - SSI - ул. Воден 5; тел.: (052) 600 500; E-mail: bokho@ssi.bg
Велико Търново - ТЕТРА 94 - ул. Дондуков 23; тел.: (062) 21 821, 620 153; E-mail: pstanchev@yahoo.com
Благоевград (Югозападна България) - ЕТ „АВЕ - Иван Янчев" - ул. Тодор Александров 49; тел.: (073) 81 999, 088/ 416 106
Пловдив - „ДЕМ" ЕООД - бул. България 108, ап.2; тел.: (032) 940 721; GSM (088) 304 730

EMEDA DESIGN

СЪБИТИЯ.БГ

СВЕТОВНИТЕ КИБЕР-ИГРИ – ОЛИМПИЙСКАТА МЕЧТА НА ГЕЙМЪРИТЕ

След като през последните години компютърната индустрия и в частност гейм индустрията придобиват все по-голямо значение в ежедневието, беше време да се организират и масови мероприятия, събиращи на едно място хора със сходни интереси и обединявани от една единствена цел – постигането на максимално удоволствие от играенето пред монитора. Мястото на срещата е Сеул, Южна Корея, през месец декември. Целта на организаторите е да създадат ежегодна световна гейм среща, като впоследствие геймингът да се превърне в олимпийски спорт. Наградният фонд от 300 хиляди долара е достатъчен стимул за подготовка и каляване на традиционните геймърски качества – бързина на рефлексите, точност, остра мисъл и висока концентрация. През тази година и българските играчи ще имат възможност да вземат участие в това световно мероприятие. "Виновниците" за това са Headoff G.I., които затвърждават доброто си име на развиващи гейминга у нас. Регистрацията на кандидатите за участие в предварителните кръгове за подбор на националните отбори на България ще бъде онлайн на адрес http://wcg.headoff.com. Участниците трябва да посочат имената си, псевдонимите, под които ще играят, адрес, телефон и e-mail за връзка. Всеки участник ще трябва да заплати еднократна такса от 10 лева за всяка от дисциплините, в които иска да изпита силите си. Записалите се до края на август, ще бъдат разпределени по региони, като в София, Бургас, Пловдив, Варна, Стара Загора, Русе и Враца ще се проведат предварителни кръгове. През октомври в София ще се проведе крайното пресяване на отбора, който ще представя България през декември в Сеул. Игрите, които се играят за квалификация, са Brood War, Counter-Strike, Age of Empires II: The Conquerors, FIFA 2001, Quake III: Arena и Unreal Tournament.

GAME PARADE@BERLIN

“Виртуален Свят” организира българско участие в професионалния турнир на CPL – Cyberathlete Professional League. В края на месец август в Берлин участници от цял свят ще се състезават за наградния фонд от 30 хиляди долара. Българското участие ще се състои от два отбора от по пет човека за Counter-Strike и двама участници за дуелните битки по Quake III:Arena. Всички разноски по пътуването и участието се поемат от нашенския гейм клуб. “Виртуален свят” е официален квалификационен партньор на CPL.
Отборите, които ще имат възможността да защитават българската геймърска чест, ще бъдат определени в предварителни елиминаторни турнири. Мероприятието в германската столица е част от световна професионална верига геймтурнири, като ежегодно се провеждат четири-пет пъти.
Квалификацията на отборите ще протича по следния начин: първият отбор от пет човека /този отбор ще носи името на клана си/ ще се излъчи след квалификационен турнир между 16-те най-добри български отбори на 19 август. Таксата за участие на този турнир е 12 лв. на човек. Ще бъдат допуснати само 16 отбора, подбрани по рейтинг. Вторият отбор от пет човека ще представлява “Виртуален свят” и ще бъде нещо като Dream Team. В процеса на квалификациите през юни, юли и август играчи от отделни отбори (без тези от първия отбор) ще бъдат поканени да съставят отбор по преценка на техните Counter-Strike възможности. Така съставеният тим ще получи една седмица безплатно игрално време като бонус, за да се стикова.
Играчите на Quake III ще бъдат определени на квалификационен турнир в София на 5 август в клуб “Мрежата”. Турнирната схема е от 16 състезатели и ще се проведе на принципа на двойната елиминация. Таксата за участие е 12 лв. Късмет!

WEIRD.CO.UK

ПРИНЦ ЧАРЛЗ ПРОТИВ ИГРИТЕ

В свое изказване пред британски медии английският престолонаследник принц Чарлз говори доста остро против игрите. Той изказа остри съмнения, че младото поколение прекалено силно подценява значението и важността на книгите. Затова, предлага той, световната общественост трябва да полага всички необходими усилия да отклонява децата от мониторите и да ги предразполага да отделят повече време за четене. Лично за него тази задача е от първостепенно значение и той счита войната срещу киберпромиването на мозъци за една от основните битки на днешния ден.
Бог да пази Кралицата, явно синът още тъгува по миговете, когато с трепет в душата е разлиствал английска класическа поезия в оригинал. Полза от четенето има, но дали има полза от насилственото четене?!

BLIZZARD ПЕЧЕЛЯТ ДЕЛО

Компанията Blizzard, позамаяна от феноменалните успехи на новия си експанжън Lord of Destruction, се хвърли и в съдебни битки. Жертва на справедливия корпоративен гняв падна New Line Cinema, която получи забрана да използва името Diablo, в който и да е от филмите си. Причината за крутите мерки – ULC са използвали наименованието при представянето ѝ в рекламната кампания на появилия се съвсем наскоро на екран филм The Fast and The Furious. Blizzard притежават авторските права върху марката Diablo за софтуерни продукти. Не е

лесно да си собственик на златна мина...

RPG

MIGHT AND MAGIC IX – ТОВА НЕ Е ШЕГА

След първоначалните слухове вече има и потвърдена информация – деветата част на Might&Magic ще бъде пусната на пазара. В поредния епизод на култовата поредица ще бъде използван графичният енджин LithTech. Новото в играта ще се състои в повишената интерактивност и предвидените възможности за взаимодействие с окръжаващата среда. Пред геймъра ще се разкрият нови възможности по отношение на геймплея. Пример – преминаващите край него хора ще си говорят за неща, които го касаят, и стига той да слуша внимателно, ще напредва в играта. Треперете, фенове на RPG, задава се поредният чук, разтрисащ скучноватото ви ежедневие!

GAME 2 MOVIE 2 GAME

И ПАК ФИЛМИРАНИ ИГРИ

Продуцентът и режисьорът на любимото на няколко поколения "Смъртоносно оръжие" Ричард Донър ще филмира пълнометражния вариант на играта Crazy Taxi. Както е известно, тя е разработка на компанията Sega, а премиерата ѝ е обявена за лятото на 2002 година. Другата игра, обект на кинематографско внимание, е Perfect Dark. Името на Fireworks поражда повече от любопитство към този продукт (за незнаещите – това е филмовата къща на Стивън Спилбърг, родила не едно и две големи заглавия като "Гладиатор" или "Спасяването на редник Райън"). Филмът ще се пробва като конкуренция на "Никита", а премиерата му е за октомври 2002 година. Както е очевадно, работата тепърва предстои.

INFOGRAMES ЩЕ ПРАВЯТ TERMINATOR-ИГРИ

Преди години, когато Terminator и воглаве с него Арнолд Шварценегер бяха млади екшънгерои, се правеха и доста забавни компютърни игри. Само че преди години хардуерът далеч не беше това, което е днес, и следователно никога не успяхме да се насладим напълно на екшън удоволствието от филма пред домашния монитор. Но и за това ще има решение, казват от Infogrames, и са се захванали с четири проекта за екшън-пуцалка по темата. Първата ще се появи през пролетта догодина, така че... Hasta la vista, maybe! :)

ACTION... BABE

MAX PAYNE ДОБРАТА И ЛОШАТА НОВИНА

За всички фенове на пуцалките – Max Payne ще се появи на пазара до има-няма 20 дни! Това означава, че най-накрая една от няколкото мечти на редовия почитател ще се сбъднат. Остава и Duke Nukem Forever да излезе. Но пък тогава възниква въпросът – за какво ще мечтаят хората?!

Лошата новина около Max Payne не е нова. Просто е потвърдена, а именно липсата на мултиплейър е гарантирана. Въпреки че това донякъде това беше ясно отдавна, всички се надяваха покрай и без това изпълнените с догадки месеци на чакането нещата да се променят. Уви, животът е суров, а фактите – очебийни.

ПЪРВИ ПОДРОБНОСТИ ОКОЛО CODENAME: OUTBREAK

След бляскавите отзиви за Operation Flashpoint (четете ревю на стр. 48 в този брой) в някои западни издания и след безспорния успех през последните месеци на всякакви игри от жанра на тактическите шутъри, е време за още едно заглавие, този път от Virgin Interactive. Мултимедийният гигант е откупил правата за разпространение на новата Codename: Outbreak от разработчиците Game World GSCs, познати ни с изключително приятната стратегия Cossacks. Пазарната поява на това заглавие е насрочена за септември. Историята: след падането на комета на Земята се появяват извънземни същества под формата на спори. Тези спори мутират всичко живо в страховити чудовища. От тази генетична трансформация за човечеството произлиза огромна заплаха. Главният герой, т.е. вие, влиза в ролята на член от специален екип, който трябва да спаси света. Историята изглежда не просто плоска, а банално скучна, но както е известно, качеството на един екшън се мери по кофите кръв и съобразителността на компютърните опоненти. В Codename: Outbreak е предвидена и мултиплейър опция. Графиката ще бъде, естествено, на днешното високо ниво. Кой знае – може би това е следващият незабравим екшън хит?!

СТРАТЕГИИ

ПЪРВИ ТРЕЙЛЪР ЗА CIVILIZATION III

Ето я, иде! Компанията на Сид Майер Firaxis скоро ще привърши близо тригодишната си работа по третата част на легендарната походова стратегия Civilization. След няколкото появили се предварителни картинки сега вече е готов и официален трейлър към играта, в който лично Сид Майер раздува локуми за поредното си гениално (убеден съм, че е така) творение. Във видеото, което е голямо 12 мегабайта, можете да видите и някои от бойните части. Струва си да хвърлите един поглед!

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Wizardry 8	
MechCommander 2	*Microsoft*
Throne of Darkness	*Sierra*
Pool of Radiance	*UbiSoft*
Lightweight Ninja	*Stardock*
Empire of Ants	*Strategy First*
Myth: Green Berets	*Talonsoft*
Divided Ground	*Talonsoft*
Dragonriders: Pern	*Red Storm*
Duke: Endangered Species	*GoD*
Conquest: Frontier Wars	*UbiSoft*
Destroyer Command	*GAME Studios*
Silent Hunter 2	*GAME Studios*
Madden 2002	*EA Sports*
Art of Magic	*Bethesda*

Diablo – легендата продължава! По-нататъшният коментар е излишен...

Diablo II
Expansion Set
Lord of Destruction

По-вече от 8 месеца банда герои бродят из дебрите Diablo II. Още докато армията от фанатизирани фенове на второто Diablo събираше мощ и набъбваше в геометрична прогресия, от Blizzard обявиха, че вече се потят над expansion pack за хитовото си заглавие. Lord of Destruction (LoD) трябваше да премине през всичките фази на бета тестовете и да удари с трясък магазините някъде в началото на пролетта. Blizzard обаче не изневериха на традицията да бавят до краен предел дългоочакваните upgrade-пакети и LoD кацна по рафтовете на магазините едва в началото на юли.

Подобренията и промените, които получаваме с инсталирането на Lord of Destruction, са очевидни за всеки, който е минал поне веднъж четирите действия на оригиналното Diablo II. Въпреки това си мисля, че с този експанджън играта добива вида, който трябваше да има още в края на миналото лято, когато се появи (а помним как тогава се вихреха жестоки спорове дали все пак Blizzard заслужават respect, щом през 2000 г. пускат игра с разделителна способност 640x480).



Всъщност D2:LoD не е просто самостоятелен expansion и прилича по-скоро на нещо като service pack за оригиналната игра. Прибавя се само към вече инсталиран Diablo II и за да започнете каквито и да било занимавки с expansion-на, трябва да си подсигурите приблизително 1100 мегабайта свободно място по твърдия диск, където се разполагат данните от първите две CD-та на Diablo 2. След това играете само с диска на Lord of Destruction. А ако искаме да не сменяме CD-та, трябват ви поне 1,7 GB...

Но както е редно, с танцова стъпка, небрежно и на пръсти, се изнасям в посока към моето PC, за да ви представя разните нови видими и не чак толкова видими щуравини.

RPG	
графика	★★★★★½
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★
издател	1xCD
Blizzard Entertainment	
www.blizzard.com/diablo2exp/	
системни изисквания	
P II 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/ME	
1100 MB free HDD, DirectX 8, 3D Video	

PC CD ROM

ИнтерFace-Off :-)

От техническа гледна точка най-оценимото нововъведение е възможността за игра в режим 800x600, липсата на което беше един от основните минуси на D2. Струва ми се, че самата графична система също е била пипната както трябва и картината като цяло изглежда по-блага. След няколко седмици блъскане на LoD дизайнът на оригиналното Diablo II вече малко ми се поразмива, но все пак ми се струва, че по нивата са добавени изключително много дребни и почти незабележими детайли, които обаче правят атмосферата още по-диаболична. :-) Всичко това е гарнирано с най-бомбастичните графични спецефекти, които се предлагат от най-популярните съвременни видеокарти. По този начин, въпреки че не се възползва пълноценно от възможностите на 3D-ускорителите, D2: LoD е станал още по-красив.

Интерфейсните нововъведения са ключовото подобрение по геймплея. В LoD имаме опция да си зададете две конфигурации от оръжия, които можете да превключвате с един-единствен клавиш (по този начин се избягва досадното щракане и заниманията с боклуците в инвентара). Така мигновено можете да преоборудвате вашия герой, ако срещу него изникне някакъв нов вид гадини, който изисква коренно различна тактика.



Освен това вторият комплект оръжие ви позволява да освободите място в своята торба допълнителни предмети. Благодарение на това инвентарът се оказва по-широк. Допълнително пространство за складиране на плячката предоставя и personal stash сандъкът. След постигане на 30-то ниво героят ще може да трупа много повече от 200 000 монети в раклата си - таванът скача на 800 000. Картата, която по принцип заема цял екран и подло скрива красотите на нивата (а

както знаем, те заслужават да бъдат гледани постоянно), вече може да бъде смачкана в единия край на екрана, което според мен е предостатъчно в повечето случаи.

Друго интересно нововъведение по отношение на интерфейса са новите функции на колана. Повечето играчи разпределят по него различните видове potion-и в отделни колони по видове. Ето защо в LoD можете да задържите SHIFT, да кликнете върху някоя бъчонка от инвентара и тя директно ще бъде изпратена в съответната колона с еликсири от същия тип (ако има свободно място, разбира се). Полезна новост е командата repair all, която присъства при всички ковачи. Тя води до ремонтирането на всички обекти в инвентара, които са повредени.

Всичко това спестява доста време, когато правите спешни посещения по градовете за вдъхване на ку-





раж и пазарни занимания. Вече можете да си предефинирате 16 бързи клавиша за избор измежду достъпните умения.

Might & Magic

По време на beta test цикъла са били поправени и ребалансирани всички герои от оригиналното Diablo II. Разбира се, старите бойци и магьосници могат да се разхождат и в Lord of Destruction, но преди това трябва да бъдат конвертирани в expansion characters.

Що се отнася до новите герои, те са два вида - Druid (което според един речник означава жрец на древните келти) и Assassin (предизвикателна мацка - наемен убиец, която, както личи от името, освен всичко друго си има изобилие от ass :-)). Следва официалното им представяне...

Druid - Прогонени от варварските им братя преди стотици години, друидите напускат родните си земи и се заселват в северните гори. Представляват номадско племе, съставено от бойци с поетическо мислене. Владеят преобразяването на човешкото тяло в див звяр и това им гарантира овладяването на способности, които никой простосмъртен не познава.

Трите вида специални умения на тези герои са стихийните атаки, видоизменяне (или ако предпочитате - превъплъщаване) и призоваване на различни видове духове и същества.

В първата категория попадат атаки, базирани на *природните стихии* вятър и огън. В това число влизат няколко вида торнадо, вулканични кратери, бълващи лава с пълна сила, магия за разцепване на земята и дори заклинание, което предизвиква ураган. Всичко това е гарнирано с пожелания за много кофти късмет на враговете.

Вторият вид умения позволяват на Druid-а да се трансформира в *мечка или вълк* (warewolf/warebear). В тази си форма героят придобива разнообразни способности, които варират от просто по-подли атаки до кражба на живот и мана с всеки удар. Дървото на уменията е организирано по начин, степенуващ ползата от тях във формата на мечка или вълк.

Призоваването на разни твари си е жива далавера - наред с друида в един момент се трепе цяло стадо зверове. Освен това винаги е от полза да има мнима мишена, която привлича вниманието и атаките на ордите от гадове. Тук изборът е доволно голям - на разумна цена (в мана) получавате ято гарвани, глутница гладни вълци или няколко вида особено нелюбезни духове, агресивни към всичко дето пречи на прогреса. Бройката на призованите зверове варира според нивото, на развитие на съответното умение.



Assassin - Тези наемни убийци са членове са древен клан, основан от ордена Хорадрум. Те се занимават с издирването и елиминирането на магьосници-изменници. Усъвършенствали са тайни техники за защита срещу магии и с тези свои умения вдъхват респект сред всички, особено сред хората, които са наясно с бойните изкуства. Коронният номер на всеки един Assassin е един тип доста извратено оръжие, с което само той може да борави. То-

ва са особен вид *железни бойни нокти*, които представляват смъртоносни приставки за всяка ръка и гарантират изключителна бързина и ефективност в бой от близка дистанция. Някои специфични умения (като например брутално разпаряне на чуждата плът) изискват използването именно на това любимо пособие на бойната мадама. Интересно е да се отбележи, че този герой е единственият измежду всички участници в играта, който не се нуждае от ключове, за да разглежда съдържанието на абсолютно всички сандъци по нивата.

Бидейки специалист по бойни изкуства, Assasin-ът се справя особено добре с т.нар. close combat мелета (сиреч директни схватки), в които може да се развихри с пълна сила. Способностите от този вид, които мацката може да развива, са два вида - *charge-up skills и finishing moves*. Първият тип удари "зареждат" Assassin-а с различни видове енергийни атаки, които после могат да бъда концентрирани при нанасянето на finishing move. По този начин се получава нещо като fatality-тата в Mortal Kombat - навсякъде хвърчат меса, кървища и всякакви други телесни течности.

Зареждането става след като нанесете удар по някой от враговете и има три степени, всяка от които добавя към завършващия удар някаква по-мощна допълнителна атака. Това може да бъде илюстрирано добре със следния пример: трите нива на умението Cobra Strike от първо ниво (класически char-up skill) добавят съответно +40% life steal, +40% life & mana steal или +80% life & mana steal към завършващия удар.(например Dragon Tail, който ми е любимият). По този начин вашата героиня постоянно презарежда своята жизнена и магическа енергия и на практика използва еликсири само в критични ситуации.

Другата силна страна на Assasin-а са *капаните*. Повечето представляват гаднярски устройства, които черпят преминаващите нападатели с порция трудносмилаеми shit-ове. Един изхвърля остриета, друг пръска светкавици, а има и едни, които взривяват всички близкостоящи трупове (особено забавен номер). Капаните ще бъдат оценени от по-advanced играчите, тъй като тяхното използване предполага Diablo-стил на мислене на подобаващо ниво.



Shadow disciplines са третата група от умения, които Assassin-ът може да развие. Те не подлежат на лесно общовалидно описание, тъй като са доста разнородни. Тук попадат способности като Burst of Speed (героинята става завидно пъргава за определен период от време), Poison Damage to Weapons (всички видове оръжия вливат смъртоносна отрова в телата на враговете) и Shadow Warrior/Shadow Master (генериране на боец-сянка, който имитира уменията и въоръжението на мацката, благодарение на което доста успешно се трепе наред с нея). В тази категория ще откриете и умението, с което вдигате издръжливостта си срещу магически атаки (нали не сте забравили, че основната задача на всеки Assassin е да трепе магьосници-ренегати), както и няколко вида психоатаки, с които размътвате съзнанието на атакуващите гадини...

Най-общо казано, ако сте любител на източните бойни изкуства, Assassin-ът е вашата човечка. :-)

компаньонки и другарчета

Diablo II съм го въртвал тъкмо два пъти, но не мога да си спомня да съм изпитвал особена симпатия към така наречените hirelings (или наемници). В повечето случаи те бяха невероятно бездарни и не оставяха впечатление за нищо повече от един излишен разход. В D2:LoD този голям пропуск е поправен повече от ус-



пешно. AI-то на наемните герои е няколко пъти по-добро, те вършат цялата черна работа и като нищо могат да оцелеят цял един епизод. Вече можете да оборудвате компютърно контролирания боец с броня, шлем, някакво подходящо оръжие и евентуално с щит.

С течение на времето наемникът трупа умения и също вдига нивото си. Имайте предвид обаче, че той не може да има по-високо ниво от вашия герой. За сметка на това обаче можете да взимате вашия наемник във всеки следващ епизод на играта. Предвидена е възможност и да възкресите загиналия боец, но срещу съответната тлъста сума.

Оръжия, камънак и всякакви други боклуци

Едно време имаше една игра на име Bubble Bobble, в която изобилстваха всякакви дрънкулки, които играчът

можеше да събира. Хората от Blizzard обаче могат да сложат в малкия си джоб дори някой притежател на заложна къща. В Diablo II той и той имаше изобилие оръжия и всякакви пособия, а в LoD те са поне два пъти повече. Освен познатите оръжия се появява и специфичен арсенал за всеки от героите, а някои от предметите, както може да се сети човек, са доста яки. Повечето от тях подобряват някое от специалните умения на съответния тип бойци и му дават сериозни преимущества в битките. В тази категория попадат всички модификации на assassin-ските "железни нокти", няколко вида специални шлемове за друида и варварина, спец-лъковете на амазонката, щитовете на паладина, магическите пръчки, жезли, всякакви други странни боклуци, използвани от магьосницата и некроманта...

Друго нововъдение са Crafted Items. Цветът им е оранжев и се правят с Horadric Cube. Те са подобни на Rare и Unique Items, но не могат да бъдат придобивани със залагане (Gambling) освен от high level или hardcore играчите, да изпадат от убити гадини или да бъдат намирани в ковчези и саркофази. Crafted Items се "генерират" през Куба и имат потенциал да са по-яки от Rare и Unique, но все пак са Random Generated и понякога резултатът не е очакваният. И все пак те имат от 1 до 5 Fixed Properties и от 1 до 5 Random Magical Prefixes/Suffixes.

Има и един специален клас предмети, наречени charms (талисмани). Това са разни камънаци, някакви



писания или кокали, които имат особено значение. Когато стоят в инвентара, те действат по подобие на пръстените и амулетите - дават бонуси под формата на допълнителни точки мана, живот, защита, бързина, късмет и т.н. Неприятното е, че в един момент почват да задръстват инвентара.

Нововъведения има и при така наречените socketed items (предмети, които могат да се обковават със скъпоценни камъни). В тази категория вече не попадат само оръжията, но и най-различни щитове, брони, каски, ботуши и ръкавици. Освен това те се срещат много по-често. Откриването на скъпоценни камъни вече



също няма е чак такъв проблем, какъвто беше.

Появява се и един нов клас скъпоценни джунджурии, обединени под кодовото име runes (рунически символи). Действат като познатите gem-ове и при комбиниране с даден клас оръжие или предмет подобряват бойните му характеристики и носят бонуси. По вашите socketed items можете да слагате и новите jewels (скъпоценности). Те наподобяват добре познатите камъни, но трябва да бъдат идентифицирани, преди да бъдат прикрепени към съответния предмет. Вероятно при по-трудните нива на играта ще осигуряват някакви феноменални бонуси.

Неприятното запазих за накрая. За да играете допълнителния Act 5 с новите герои, първо ще трябва да минете оригиналните четири части на Diablo II. От друга срана обаче няма лошо да изпробваме Assassin-а и Druid-а в битка с гадини от калибъра на Андариел, Дуриел, Мефисто и Диабло. Това е и причината да разглеждам D2:LoD по-скоро като на upgrade, отколкото на продължение. И все пак историята продължава...

Act V

Действието се развива из Варварските възвишения северно от Тристрам. Бейл (Baal), последният оцелял от трите върховни сили на злото, е обсадил с армията си града Хорогат. И докато архидемонът циркулира нейде из околността, вашият герой трябва да види сметката на един от най-личните му заедно с почти цяла армия. За награда, разбира се, получавате доверието на хората от Хорогат. Това е колкото добре, толкова и зле, защото след края на обсадата ще трябва да освободите хората на Qual-Kehk (един от NPC-героите, нещо като владетел Хорогат). Ако се справите с тази тежка задача, ще имате възможност да наемете от неговите варварски бойци.

В града има един магесник на име Nihlathak, който, както впоследствие се оказва, е направил мръсна сделка с Бейл. Ще трябва да разберете сами каква е тя. Преди да видите сметката на върховния демон, ще се изправите и срещу древните пазители на прохода към планината...

Дизайнът на нивата в последната част очевидно е бил воден от желанието играчът да остане с впечатление, че катери добре укрепена висока планина. Крайният ефект е, че всичките терени са дълги, тесни, осеяни със защитни ровове, миниатюрни крепости, катапулти и тонове демони. Ще трябва да бродите и из замръзнали пещери, от които наистина ще ви побият тръпки, сякаш сте попаднали с мокра хавлия на северния полюс.

Може да се каже, че в последната част бройката трупове е сравнима с жертвите от малка ядрена война. Предупреждавам ви, че няма да е леко, тъй като злодеите са особено коварни. Има и един вид мръсници,



които дават мило и драго, за да се разбият с гръм и трясък в героя - съвсем в камикадзе стил (след подобно съприкосновение си заминава поне 3/4 от здравето ви).

Редно е да похваля авторите на играта за подобреното ниво на детайлност. Дори на местата, където се гази само из преспи сняг, художниците са си свършили работата с видимо усърдие. Уви, това важи предимно за Акт 5. Но както споменах в началото, този expansion е по-скоро тлъст patch + допълнителен епизод...

С други думи -

старите фенове ще цвилят от кеф

А, за малко щях да забравя! Имайте предвид, че новият Act 5 е истинско предизвикателство, особено на най-високата трудност. Един познат, който има въоръжен до зъби варварин на 93-то ниво, ми се оплака как не може да оцелее повече от две минути след като прекрачи портите на Хорогат. Така че предизвикателството към хардкор-геймърите май ще бъде наистина зловещо. Дръж се battle.net!

Георги Пенков

P.S. Специални благодарности на Митака от интернет-клуба в Созопол



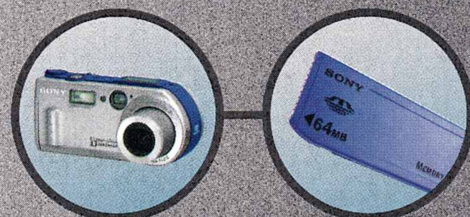
Cyber-shot

Най-малката дигитална камера на Sony с 3,34 мегапикселов чип.

Тя е почти толкова малка, колкото две кибритени кутии, но може да прави повече неща от повечето големи. Говорим за Sony Cyber-shot DSC-P1. Със своя 3,34 мегапикселов чип и 3х оптично увеличаване тя прави невероятно контрастни снимки! Понякога дори може да забравите, че в ръцете си държите дигитална камера. А благодарение на модула за MPEG, можете да заснемете дори кратки филмчета! За съжаление, Sony Cyber-shot DSC-P1 не може да снима себе си. Това е толкова жалко, защото едва ли пред обектива ви ще попадне нещо по-красиво.



www.sony-europe.com



go create

SONY





Alone... More Alone...

ALONE IN THE DARK 4
THE NEW NIGHTMARE

Когато французите от Infogrames се захванат с направата на поредния horror-adventure, винаги се питам: какво ли ще се получи този път? Когато преди около десет години се появи първата част на разтърсващия Alone in the Dark, всеки геймър се вледеняваше само при споменаването на играта. Всичко беше толкова истинско за времето си и, повярвайте ми, не една и две нощи съм стоял пред монитора, втренчен и треперещ, чакайки някоя твар да ме излапа целия...

Два пъти след това Infogrames пускаха нови части на ужасяващата игра, на които, признавам си, не обърнах подобаващо внимание. Но едно в случая е важно – вече си имаме четвърта част на най-психиращата игра, излизала за PC. Вече спокойно мога да кажа, че освен най-страшната игра това е и

най-красивият адвенчър

появявал се до момента. Графиката е върхово постижение в жанра. Като започнем от ужасяващо реалистичния декор, сенките, които се движат доста истински, и стигнем до дребните детайли по пода, тавана, небето и т.н. Просто в графично отношение май не сме виждали по-добър адвенчър – казвам го с чисто сърце.

По отношение на музиката обаче играта куца. Музиката... музиката? А, да, вместо музика има два-



три акорда, които звучат по-скоро като бучене. Това обаче е единствената слаба страна на играта, защото дори другият елемент на звука – звуковите ефекти, са перфектни. Воят на гадовете в далечината, скърцащият под, отместващите се врати, всичко това е озвучено почти съвършено. Диалогът между двамата герои също е на професионално ниво.

Двамата герои

Съвсем забравих да ви разкажа историята на играта, която в стила на Infogrames, естествено е адски увлекателна. Edward Carnby – нашият, научава, че най-добрият му приятел и негов работодател Charles Fiske е бил убит на Shadow Island – мистериозно островче до брега на Maine. Разследването на Карнби бързо го отвежда до Fred Johnson – човекът, който го информира за смъртта на Fiske. Той разбира, че неговият приятел се е опитвал да намери три древни дъсчици, които би трябвало да съдържат силата, отключваща древна и непозната сила. Johnson предлага на нашия човек да отиде на Shadow Island и да открие дъсчиците, а междувременно да разследва и смъртта на колегата си.

По пътя Карнби среща красавицата от френски произход Aline Cedrac. Оказва се, че тя е известен антрополог и също отива на Shadow Island. Тя се е запътила натам, за да разнищи тайните на местното племе Abkanis. То е населявало острова преди около 3000 години и е имало ужасно развита писменост. Нейното заминаване обаче има и още една цел, която тя отказва да каже. Оставам на вас да разберете каква е тя...

След като двамата съдружници по неволя се качват на чартърния полет за мистериозния остров, техният самолет е нападнат от нещо странно, което с пълна сила се опитва да свали летящата машина. Двамата авантюристи са принудени да скачат с парашути, респективно – да се разделят. Илейн попада на покрива на едно

HORROR ADVENTURE

графика	★★★★★★	
звук	★★★★½	
геймплей	★★★★★½	
общо	★★★★★½	



издател *3xCD*
Dreamworks / Spiral House / Infogrames
us.aloneinthedark.com
системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/Me/2K
500 MB free HDD, DirectX 8+, 8 MB Video

доста ужасяващо имение, а Карнби – в гората на 200 м от него. Тук идва и най-интересният момент:

можете да си изберете с кого да играете

Хладнокръвният Едуард разчита повече на грубата сила и по-малко на хитрината. Красавицата Илейн се панира лесно, но винаги има втори план за действие. Оттам насетне историята и на двамата е както съвсем различна, така и толкова сходна. Всеки един от тях ще преследва целта си като от време на време пътищата им ще се преплитат в тъмнината.

В четвъртата част на Alone in the Dark авторите са измислили нещо адски оригинално – фенерчето. Това е най-ценната част от инвентара и на двамата герои и винаги ги измъква от най-тежките ситуации. То е и единственото оръжие на Илейн в началото. Естествено, личи си, че разработчиците са се потрудили. Декорът е пререндериран и всеки път, когато пускате фенерчето, той се променя – нови светлини, сенки... Явно дизайнерите са правили всичко по два пъти – един път на тъмно и един път на светло.:-) А за рисувателните им способности се сещам само за една дума – перфектни.

In-game филмчетата буквално се редуват през пет минути и изглеждат точно на място. Благодарение на тях и на диалога между двамата герои по радиостанцията, играта заприличва на интерактивен филм... и то доста добър.

Геймплеят не се различава много от стандартните екшън/адвенчъри. Контролите не са променени, а като визия всичко просто е модернизирано. За да правите save има специални charm-ове, които намирате из нивата. За съжаление слотовете за запазване са само четири и за двата героя, така че едва ли ще можете да се връщате много назад, ако случайно оплескате нещо. Но все пак се съмнявам, че ще имате много проблеми от този тип.

Като цяло Infogrames ни предлагат един размазващо красив хорър-адвенчър, който определено заслужава внимание. И помнете – тъмнината открива неща, които са незабележими на дневна светлина!

Орлин Широв









Aline Cedrac
Ръст: 5'4"
Тежест: 108 lbs
Очи: зелени
Коса: червена
Отличителни белези: съблазнителна
Рожденна дата: 30.06.1974
Месторождение: Lexington, Boston,
Баща: unknown
Майка: Marie Cedrac

Aline Cedrac е родена на 30 Юни 1974 г. в Lexington, бостънско предградие. Тя е загубила баща си като малка и майка й никога не е споменавала и думичка за него. След години Илейн става една от най-добрите студентки по антропология, като получава научна степен доктор на 24 години. Тя има феноменална памет, много добра интуиция и е доста трудолюбива. Нейната основна работа е съсредоточена върху племето Abkanis. Има издадена книга на тази тема.



Edward Carnby
Ръст: 1,84 m
Тежест: 78 kg
Очи: сиво-сини
Коса: кафява
Отличителни белези: няма
Рожденна дата: 29.2.1968
Месторожение: Richmond, Virginia,
Родители: Unknown

Намерен на улицата и оставен в приют за сираци. Карнби работи в детективска агенция, основана през 1982 г. от Чарлз Фиске, член на строго секретното бюро 713. Фиске и Карнби са специалисти по случаи, в които паранормалното и абсурдното са фактори за разрешаване на проблема. Карнби е сигурен в съществуването на тъмните сили. Той не използва специални умения. Единствената му способност е да различава доброто от лошото. Вярва, че мисията му е да заличи завинаги злото на земята.

Ако някой си е въобразявал, че Арканум ще е някакъв провал, той определено се е пообъркал. Представям ви най-нестандартната ролева игра за PC, излизала някога - Негово Величество АРКАНУМ! Оборудван с най-модерната си екипировка, нашият колега Орлин Широв се гмурна в този магически свят...

ARCANUM
Of Steamworks & Magick Obscura

Ех, най-накрая дойде есента! Да, дойде, а заедно с нея се появи и официалната версия на Арканум, която чакам от толкова дълго време... Ама, я почакайте. Ама струва ми се, че все още сме юли. Тъкмо мислех да ходя на планина, след това на море... Абе май съвсем съм се побъркал (или пообъркал), защото и на официалния сайт на Arcanum се мъдри един огромен и мастит надпис:

Release Date: August 24th, 2001

Аха, ясна била работата, кракерите не спят. Още преди няколко седмици из интернет се появиха обяви, че Арканумът е вече съвсем готов, но Troika Games имали договор със Sierra да я пуснат чак в началото на есента. Но пичовете пуснали дисковете на големия конвейер за печатане, а нашите кракери най-случайно набарали няколко копия на Арканум... И какво се получи сега, преди два месеца бета, а сега - финална версия.

Ще се опитам да пиша за Арканум като за игра, за която не съм писал и преди (Господи, колко ще ми е трудно), въпреки че в сравнение с версията отпреди два месеца май няма много разлики. Малкото подобрения обаче са очевадни. Тези неголеми промени се забелязват още в началното филмче, което отсъстваше в бетата...

"Огънят е полазил цялата долина, а останките от битката тлеят като отворени рани. Всичко като че ли е свършило, когато Рицар 1 става от земята и със злокобно изражение на лицето изважда многовековен меч, който проблясва многозначително. Рицар 2, който е станал зад кадъра, изглежда стои и гледа лошо, но още не бърза да вади оръжие. Номер едно замахва с меча си да посече своята жертва, но тя май е по-хитра. Също като един Уайът Ърп в ризница, Рицар 2 изважда своя револвер и пробива бронята на Рицар 1... Евала, моето момче, това сме го гледали в Индиана Джоунс! :-))"

Тази въвеждаща анимация, колкото и да е постна и семпла, показва изцяло атмосфера в странния свят на абсурдите Арканум. Всичко е толкова омесено и забъркано, че, вервайте ми, ще се отплеснете толкова, че ще забравите какво играете!

Как да започнем?

Естествено, като си направим герой. Имате няколко готови персонажи, а можете и сами да си съставите такива. Сред готовите никой не блести с нищо особено, затова нека обърнем внимание на това как сами да си генерираме боец. Ограничения просто няма, има само варианти за избор и много дилеми. Като се започне от магията и техниката и се стигне до расата, уменията и т.н. Ако решите да развивате магически герой, то трябва да си вдигнете интелигентността и да изберете школите, в които ще се развивате. В началото имате на разположение само пет точки, така че едва ли има какво да мислите. По-добрият вариант е направо да действате. Можете да си направите и крадец като за целта ще трябва да вдигнете бандитските умения, отделени в отделна графа. Ако искате да създадете боец, ще трябва да вдигате силата или точността (за стрелците). Аз лично избрах техническия тип герой, който същевременно борави добре с пистолети и пушки (това зависи от показателите Peception и Firearms).

Най-добре е да намерите и подходяща раса за персонажа, които





RPG

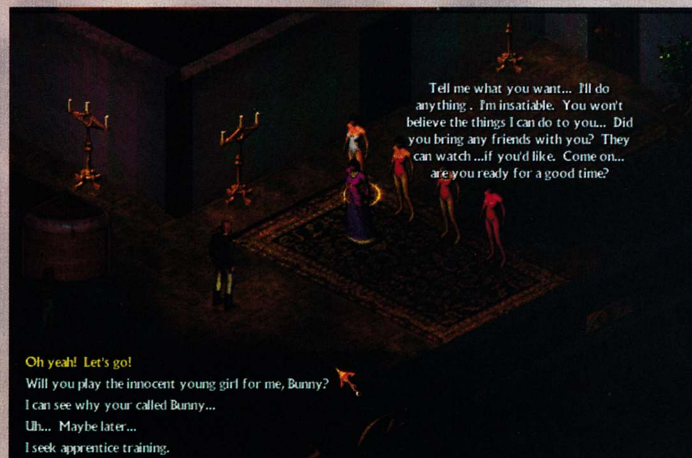
графика	★★★★☆
звук	★★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

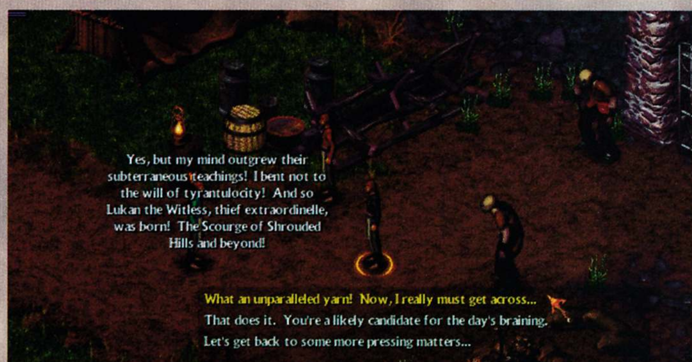
издател *2xCD*
Sierra/Troika Games
www.sierrastudios.com/games/arcanum
системни изисквания
P II 450 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/ME
1200 MB free HDD, DirectX 7/8, 3D Video











ще развивате. За технотронните герои най-много подхожда джуджето, защото има +20% технически нюх. След това можете да изберете предистория на персонажа си. Това са нещо като Perk-овете и Skill-овете във Fallout. Bookworm-ът примерно е чел много книжки, поумнял е (допълнителни точки за интелигентност), ама е станал малко недоскив (отпадат точки за съсредоточаване). Предисториите на персонажите са много, затова няма да се впускам в обширно обяснение за всяка една от тях. Аз избрах Sicky (-2 сила, -2 ловкост, -2 точност, но +6 за интелигентност). Следва моментът, в който ще трябва да разпределите точките си и да обособите своя персонаж. Основните показатели са девет, а второстепенните поне десет пъти по толкова.

Ето списъка с осемте технически и шестнадесетте магически школи:

ТЕХНИКА

Herbology Layman: *Билкарство. Всички постижения в този клон на науката са разни лекарства и церове.*

Chemistry Layman: *Всичко, което може да се добие по химичен път – отрови, разни хапчета и елексири.*

Electric Layman: *Осветление, електрически ток и всички техни приложения.*

Explosive Layman: *Буум! Коктейл "Молотов", гранати, мини и динамити - всичко това можете да си произведете сами.*

Gun Smithy Layman: *Който може сам да си прави оръжията, не му трябват пари за оръжеен магазин. Този клон на науката следва тази древна максима!*

Mechanical Layman: *Мечи капани, капан с часовников механизъм, механизирани капани и всякакви други гадости...*

Smithy Layman: *Тук можете да станете ковач. Правите всякакви мечове, подобрявате качеството на стоманата и т.н.*

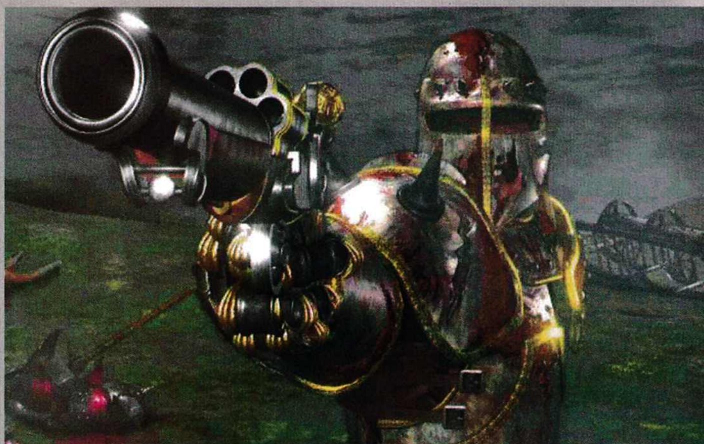
Therapeutics Layman: *Всичко, което се среща по аптеките, можете да сътворите и сам.*

МАГИЯ

Conveyance: *Магическа школа, която изучава телекинезата.*

Този тип заклинатели могат да измислят най-различни начини да се местят в пространството, също както и да местят други предмети




за свое улеснение.

Divination: *Ако се нуждаете от някаква информация, заклинателите от тази школа определено могат да помогнат. Те се занимават със скритите за човешкото око тайни и истини.*

Air: *Май няма смисъл да ви обяснявам много за какво служи тази школа. Тя позволява да боравите по всякакъв начин с въздуха и всичко, което се намира в него...*

Earth: *Камък и земя, това са зоните, в които се съсредоточава тази школа.*

Fire: *Огън и жупел. Лава, пламъци и всичко, което пари, е специалност на тази школа. Една от най мощните!*

Water: *Това е последният от четирите елемента, който включва в себе си и леда.*

Mental: *Най-коварната школа от всички. Един добър заклинател може да контролира както си поиска всички същества около него.*

Meta: *Мета-магиите въздействат на други магии. Полезна школа, ако си имате разправии с други магьосници.*

Morph: *Заклинателите от тази школа могат да изменят реалността, както си поискат. Всичко, което на пръв поглед изглежда стабилно и непроменяемо, може да приема формата, желана от поклонника на тази школа. Магиите от високо ниво са доста могъщи.*

Nature: *Тази школа е нещо като учение на друидите. Тя дава възможност да контролирате растения, животни или общо взето цялата природа.*

Black Necromantic: *Заклинанията от тази школа могат да послужат за съживяване на мъртви или за нараняване на живи същества. Общо взето триумф на колегата Sandro.*

White Necromantic: *Това е другата страна на некромантството, служеща за лечение и помощ. Общо взето пълната противоположност на Black Necromantic.*

Phantasm: *Магиите от тази школа дават възможност на заклинателя да борави със светлината и илюзиите. При правилно използване магиите от високо ниво могат да бъдат изключително опасни.*

Summoning: *Заклинателите от тази школа могат да повикат на помощ кажи-речи всяко същество, което си поискат.*

Temporal: *Контрол над времето. Доста полезно магическо направление.*

Force: *Поклонници на тази школа се занимават с енергията и силата на телата. Те смятат, че всяка енергия може да бъде овладяна в полза на заклинателя.*

За да се развивате в дадена област, нужен ви е опит. За да можете да правите еликсир за убеждаване на противника например, първо трябва да можете да правите еликсир за лечение. За целта ви трябват и разни предмети - примерно два вида билки. За Коктейл "Молотов" е нужно да си набавите парцал и бензин. Тези неща изобилстват по време на вашето приключение и няма риск да не ги намерите. За магическите умения ви трябва и Fatigue, защото всеки магьосник се изморява, докато прави заклинания.

Железници, самолети, машинарии...

Нещо доста приятно в самата игра е лесното развитие и вдигане на нивото на опит. Ако за 30-40 часа игра в някое заглавие на Interplay, можете да достигнете максимум 5-6 ниво, то тук за 20-30 часа вече сте към 10-то. Това е доста яко, защото нетърпението да изпробвате повече магии и технологични умения, е доста голямо.

Интересна хрумка на авторите са Fate Points. Тези точки могат да



променят съдбата ви в някоя решителна битка или да бъдат решение на някоя безвъзвратно оплетена мистерия. Да кажем, че нагласяте единствената си Fate Point за критичен успех при следващ удар и ето, че нанасяте +100% поражения, с което загубената битка става спечелена. Общо взето начинът на придобиване на тези точки не ми стана ясен, но до 16-то ниво на опит имах само три.

А иначе Арканум просто е препълнена със задачи встрани от основната цел. Във всеки един момент вие можете да се заемете с нещо различно от това, което сте длъжен да направите. Да услужите на някой гражданин, да помогнете на някоя беззащитна душа, изпаднала в беда, да решите спор между приятели, да преведете някоя баба през улицата... :-) Тези странични задачи носят доста опит, а в повечето случаи и пари. Мангизите определено ще ви потрябват, защото в Арканум всичко е доста солено във финансово отношение. Има много магазини, а стоките, които се продават в тях, са адски разнообразни. Нещото, което ми направи яко впечатление, беше, че има различни дрехи за отделните раси - малки - за джуджетата, огромни - за полуорки и полуогрета,

рокли за женските персонажи

и т.н. Общо взето всичко в Арканум е пипнато и си личи, че играта ще се превърне в огромен хит сред ролевите маниаци.

Като графика обаче Арканум не е радва достатъчно. Надеждите ми, че от бета-графиката ще бъде подобрена, останаха напразни и неизпълнени. Все още има проблеми с pathfinding-а, персонажите изглеждат статични, а движението по картата е направо кошмарно. За сметка на това обаче инвентарът е изрисуван перфектно. Направо е наслада за окото да се наблюдават лъскавите пушки и монументалните брони. Музиката е неангажираща класика, която можете да слушате и в ежедневието си. Всички персонажи са озвучени перфектно и всяка една тяхна реплика е съпроводена с говор и подходящата интонация за расата, от която са...

Както е тръгнало, май Арканум ще се превърне в една от най-оригиналните и революционни игри, излизали въобще. Вълшебното трио Timothy Cain, Leonard Boyarsky и Jason Anderson, сътворило епохалния Fallout, ни поднася поредната новаторска ролева игра.

Орлин Широв

Допълнението към популярната стратегия Sudden Strike е вече факт. Това беше игра, която, макар и не много рекламирана, бързо се разпространи по клубовете и се настани удобно по домашните PC-та. Още при излизането ѝ в края на есента стана ясно, че тя ще е по-различна.

SUDDEN STRIKE FOREVER

Първото нещо, което прави впечатление, е пълната свобода на действие. Имате възможност да контролирате напълно своите войски и полетите на бойната авиацията, да определяте целите на бомбардировките, изобщо можете да прилагате най-различни тактики. Второто интересно нещо в Sudden Strike е реалистичността – например двама леко въоръжени пехотинци вече няма да ви гръмват танка, както в много други стратегии.

Автентичността на играта е запазена и дори подобрена в продължението Sudden Strike Forever. Танковете отново са слабо ефективни, когато действат без поддръжка. Единиците имат визуален обхват в зависимост от характеристиките им в реалния живот. Въпреки прехвалените реклами за "игра, която налага нови стандарти", трябва да кажа, че кой-знае какви

подобрения в AI-то и pathfinding-а не се забелязват

а това е особено важно условие за успеха на една стратегия.

Самият сюжет на играта е малко прозаичен – възпроизвеждат се ситуации от Втората световна война. От друга страна, много гейм-



мъри, които имат подчертан интерес към тази епоха, ще ѝ се зарадват. Ще завладявате вражески позиции, ще акостирате на противниковите брегове, ще правите операции за прочистване, ще викате на парашутисти и бомбардировачи за подкрепа, по абсолютно същия начин, както ако бяхте военачалник преди 60 години. Малко не ми е ясно защо застреляните войници изглеждат като размазани от танк или даже от валяк, но може би това не е подразнило създателите на играта.

Sudden Strike Forever предлага внимателно селектирани руски, немски, френски, американски и британски мисии. Очакват ви до 1000 единици на сценарий, гигантски карти, мостове, къщи, фортове, дървета и други обекти, които могат да бъдат разрушени. Съществуват постройки, които не могат да бъдат сривани.

Озвучаването на битките, разбира се, е направено с истински експлозии, а не с компютърно симулирани ефекти. Можете да участвате в съвсем реалистични стрелкови ситуации.

Освен новите мисии очакват ви летни и зимни сценарии, пустинни пейзажи и обогатен терен, който обаче не е много разнообразен, както беше в предната версия. Има четири кампании с общо 12 мисии, седем единични операции и 20 карти мултиплейър, включително изцяло нови мрежови игри. И още нещо важно – повече от 30 нови единици, както и редактор за карти и мисии. Интерфейсът е по-бърз и по-добрен. Хубаво е, че офицерите повишават опита на обграждащите ги единици. Играчите могат да определят своето поле на видимост с бинокъл, транспортните средства и танковете могат да се движат назад. Всички тези нововъведения определено заслужават аплодисменти.

С какво ще се бием?

Основните бойни единици са снайперистите и експертите по експлозиви. На бойното поле има почти всичко: войници, въоръжени с автомати и гранати, Squeeze-gunners, Panzerfaust-gunners, офицери, танкоразрушители, Т 34, Т 34 – 85, Т-26, КВ 1, СУ 85, Т 70, ВА 64, далекобойни гаубици, катюши, камиони за транспортиране на пехота и теглене на оръдия, десантни само-

REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★★
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
CDV
http://www.suddenstrike.de

системни изисквания
PII 233 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
150 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video







лети, бомбардировачи и разузнавателни машини, противотанкови мини, противовъздушна артилерия... Този списък може да продължи до безкрай.

И този път, както и в предната версия, ще усетите липсата на подвижна артилерия. В много мисии ще загубите картечници и жива сила, само защото няма да можете да ги оттеглите бързо от бойното поле. Това вероятно е обусловено от реалистичността, на която авторите толкова много са заложили.

Друго, което понякога е неудобно, е пускането на парашутисти в напечени ситуации. Не знам защо то ми напомня на класическото deux ex machina – божеството, което решава всички проблеми. Освен това можеше малко по-бързо да се раздвижат пустите му танкове, макар че в статистиката на играта неумолимо пише:

Medium tank T-34 (a 1942 version) с максимална скорост: 55 km/h;

Medium tank T-34-85 (a 1944 version) – максимална скорост: 55 km/h;

Light tank T-70 (1941-1942) – максимална скорост: 45 km/h;

Tank destroyer SU-85 (1943) – максимална скорост: 55 km/h

Особено любими са ми **Heavy tank KV-1** (a 1941 version) с максимална скорост 34 km/h и **Light tank T-26** (a 1939 version) с максимална скорост 30 km/h. Трудно ми е да си представя

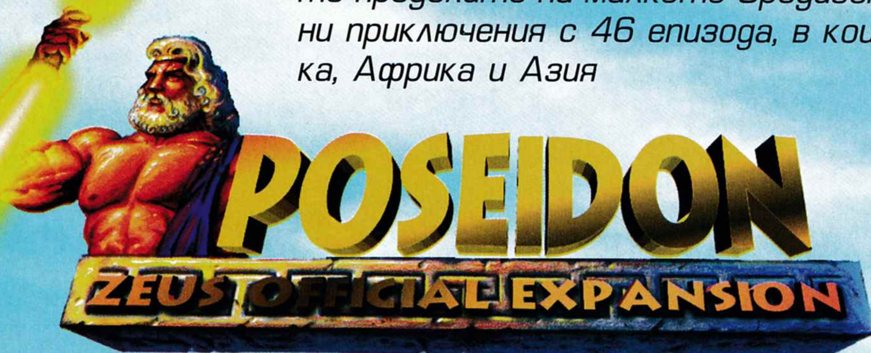
как се взима разстоянието от Берлин до Москва

с такова пълнене. Но всъщност това е исторически факт, който не трябва да ме озадачава. Ще ми се да ви кажа, че един от немските танкове има максимална скорост 20 км/ч. Тогава какво ли е оптималната?

Но за да завърша оптимистично, ще ви кажа, че мотоциклетите често развиват до 90 км/ч, което си е нелоша бързина и по сегашните стандарти.

Свилен Енев

Благодарение на Посейдон - богът на Атлантида, най-после ще напуснете пределите на малкото Средиземно море. Очакват ви шест нови епични приключения с 46 епизода, в които ще трябва да завладеете Америка, Африка и Азия



Ако сте фен на ***ZEUS*** *и работата с редактора на нива ви доставя удоволствие, изпращайте своите творения на pisma@pcmania.bg. Ще ги пуснем за даунлоуд на сайта на списанието, а най-интересните и оригинални ще наградим.*



Преди повече от 2500 години древните гърци създали принципите за водене на война, някои от които са валидни и до днес. Дори и сега някои войници носят със себе си товар от поне 35 килограма – толкова, колкото е тежало въоръжението на бойците от антична Елада. В играта Зевс нямаше чак толкова много битки, колкото ми се искаше. Ето защо тайно се надявах, че продължението ще прилича да кажем поне малко на Age of Empires.

Но Посейдон ме изненада повече, отколкото очаквах, въпреки че условията за водене на война не се различават много от преди. И все пак сега имаме не само пехотинци, но и бойци на колесници. Интересно е, че вече не играем само в Древна Гърция. Авторите са създали втора раса – атлантиците. За геймърите в училищна възраст трябва да поясня, че това не са фенове на влизането в НАТО, нито хора с милитаристични политически възгледи, а представители на загадъчна цивилизация, живяла в много дълбока древност.

Тук е и малкият парадокс, защото макар информацията за Атлантида да е малко, то едно нещо поне е сигурно – те не са били съвременници на древните гърци. Това обаче са древни, все пак тяхната раса уж е живяла на континент, доста отдалечен от Елада, който се намира някъде в Атлантическия океан на запад от днешна Испания. Да си призная,

малко съм изумен от фантастичните нововъведения

Вярно, че според легендите жителите на Атлантида били много развити в технологично отношение, но пък нямам спомен Платон да пише, че са имали примерно дизелови фрегати.

За мое огорчение в културата на новата раса липсват философите, а така също актьорите, атлетите и състезателите. За да се развие градът ви, ще трябва да наблегнете на технологиите (изобретателска работилница и лаборатория), на астрономията (обсерватория и университет), на науката (библиотека) и на историята (музей).

Впрегатните животни в новия пач са заменени със слонове, което е малко странно като се има предвид, че можеше да се сложат трактори и влекачи щом науката е била чак толкова развита. А и нека не забравяме, че на тези географски ширини, на които е изобразена Атлантида, слонове просто не виреят.



Но стига съм се заяждал – играта все пак е правена от американци. Трябва да призная, че всичките ми забележки са израз на желанието ми да бъда обективен. Иначе според мен Посейдон е

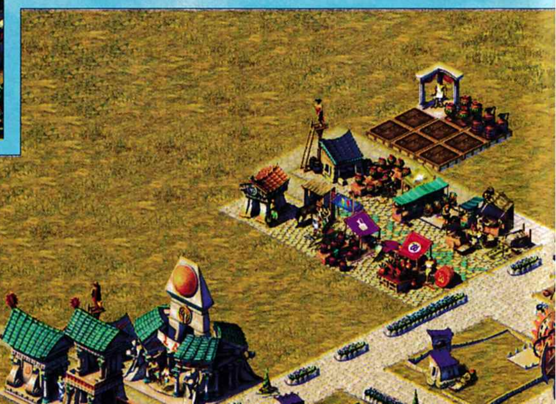
най-доброто в жанра за момента

Подобрения са направени в строежа на сградите, стадионът е заменен с хиподрум, особено богат е изборът на естетически компоненти – паркове, езера, колони, обелискове, монументи, водни каскади, езера и много други архитектурни постижения.

Противно на разпространената заблуда, Зевс, както и add-on-ът към него, не са сложни. Дори не е необходимо да знаете добре английски с изключение на известен брой стандартни съобщения – че ви искат помощ, че ви плащат васална такса, че ви обявяват война, че божество ви призовава да му построите храм и т.н. Просто няма никаква объркана чуждоезична реч.

В Посейдон някои храмове изглеждат различно, а има и нови елементи – например боговете Хера и





Атлас. Само не знам защо Атлас е вкаран в отбора на боговете – мисля, че той в митологията беше само полубог. Обаче признавам, че присъствието му в олимпийските редици е оправдано, тъй като от време на време (или когато му се помолите) той забележимо ускорява строежа на храмове и пирамиди като им доставя необходимите материали.

Пирамиди ли? Да, в Атлантида има и пирамиди. Вярно, малко далеч са от Египет, но защо пък фараоните и техните поданици да не са заимствали изграждането на домове за мъртъвците от жителите на мистичния континент? Не е много ясно за какво точно служат пирамидите. Според инфото в играта те повишават популярността ви. Ако обаче сте лош управник, който винаги е потънал в дългове, едва ли ще ви помогнат особено.

Въведени са два нови ресурси, вероятно заради изграждането на пирамидите. Това са черният мрамор и orichalc. Те се добиват по начин, подобен на всички останали суровини. С тях също може да се търгува. Менюто на жителите ви в експанжъна е обогатено с портокали и телешко. Портокалите са евтини и не носят сериозни печалби при експорт, но затова пък лесно ще поддържат доброто ниво на храната ви.

Впечатление прави, че

играта е по-сложна от преди

Няма да е така елементарно да натрупате бързи печалби и да си откупвате всяка инвазия. Когато се движите напред в нивата, от вас ще се иска да развиете нови малки колонии, което понякога се оказва невъзможна мисия. В Посейдон са добавени още много митични същества, които ги нямаше в Зевс. С тях ще се бият не само познатите ни Язон, Ахил, Херкулес, Персей и Тезей, но и нови герои.

За тези, които не са играли Зевс, ще кажа, че в играта има три вида същества:

– богове, на които строите храм и които ви помагат в различни дейности (например Атина увеличава продукцията на олио, а Арес се бие с вашите войски при превземането на чужд град)

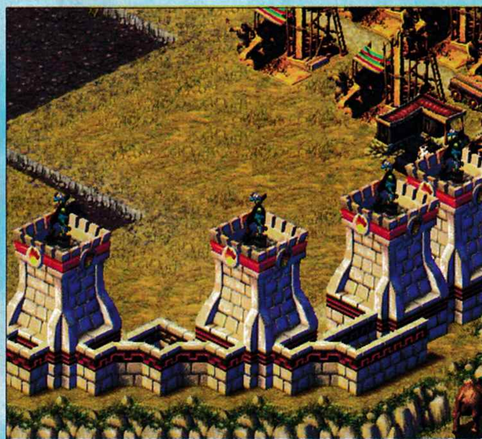
– герои и чудовища, които се бият помежду си. Разбира се, героят винаги побеждава. :-) Проблемът е да успеете да го примамите в града си, защото или иска винце, колкото за цял полк, или пък богата културно-масова програма около неговия дом. Някои от новите полубогове наблягат и на пържолките. Странно, но един от тях е Атина – войнствена пичка, която идва в града ви, само ако й се осигурят 32 трупи дървесина. Не ми е много ясно за какво са й чак толкова много...

Третият вид същества, разбира се, е вашето население.

Аудиото на Zeus: Poseidon също е обогатено. Към музиката са добавени нови парчета, има повече аудиоефекти. Единиците и божествата вече не повтарят една и съща реплика.









Разнообразието е очевидно за всички

Кохортите, както и преди, стоят около двореца. Числеността на войската зависи от броя на богатите къщи и нивото им на развитие.

Ако изключим няколкото забележки (и то не по геймплея, музиката или удоволствието от играта), ще кажа, че през лятото изобщо няма да скучая. Освен че мисиите са повечко от Зевс, в Посейдон има адвенчър редактор, който ще ви позволи да проявите своето въображение. Трябва да знаете, че карта се прави бавно и трудно, ако искаме да е от класата на готовите. Всъщност играта в много отношения може да замести учебниците по антична литература и история, а за по-големите геймъри да бъде огромно удоволствие.

Свилен Енев



Битките между руснаци и американци в компютърните игри са се водили къде ли не. Бас държа обаче, че никога не сте ги виждали да се млатят 2 000 000 години преди Новата ера.

ORIGINAL WAR

Какво би се случило, ако хората открият машина на времето? Задавали ли сте си този въпрос някога? Тогава всички бихме имали съмнителното щастие да се разхождаме из най-различни епохи. С това приспособление човек би могъл да се върне в миналото и да поправи грешките, сторени от неговите от преди, дори и от самия него. Така ще бъдем способни да моделираме света по свой вкус, да създаваме нова история. Звучи примамливо. Но какво ще стане, ако тази джаджа не попадне в подходящите ръце...?

Близкото минало и настоящето

През Първата световна война американци посещават Сибир и откриват непознатия за тях артефакт EON. Подлагайки го на щателно изследване в Зона 51, те установяват, че в тяхно владение е истинска машина на времето. "Горивото", с което тя функционира, обаче е в ограничено количество, а произходът му – незнаен.

Решението идва с откриването "сайберайт" – необикновен радиоактивен елемент, който с малко повече творчески усилия върши идеална работа за захранването на EON. Единственият проблем е, че неговите залежи се намират не някъде другаде, а в замръзналата сибирска тундра, която, разбира се, е във владение на руснаците.

За да улеснят своето бъдеще, американците решават да променят миналото. Годината е 2004-та. Военните избират американския войник Джон Макмилън да отиде назад във времето, за да премести залежите на сайбърайт от Сибир на територията на това, което един ден ще бъде Аляска. Той е идеалният човек за тази работа – няма роднини, няма приятели, въобще няма какво да остави зад гърба си. А стъпиш ли веднъж в миналото, няма връщане назад (или напред – зависи от гледната точка :-)). Така Джон, заедно с малък боен отряд, се озовава в 2 000 000 години преди Христа.

далечното минало и променящото се бъдеще

За добро или лошо пътуването назад във времето вече е осъществено. Но изведнъж се оказва, че американците изобщо не са сами в миналото. За да им правят компания и за да се противопоставят на техните коварни намерения, руснаците също са предприели подобно пътуване. Ако играете от страната на Червената армия, вашият човек е Юри Иванович Горки, който пътува с друга машина – TAWAR, намерена също в Сибир. Така се заформя една доста оригинална война за контрола над залежите от сайберайт. Естествено, всяко действие в миналото се отразява директно на бъдещето и го променя...



Original War предлага две големи кампании: едната – на американците, а другата – на руснаците. В единия случай влизате под кожата на войника Джон Макмилън, а в другия – на механик трети клас Юри Иванович Горки (известен още с прякора си Бурлак). Смъртта на вашия герой води директно до край на мисията. Всъщност всички хора в играта са от първостепенна важност. Няма казарма, където да си ги "произвеждате". Все пак преди 2 000 000 години човекът още е предпочитал да скача от клон на клон. :-) Това означава, че ще трябва да полагате специални грижи, за да запазите живи своите бойци. Те управляват превозните средства, работят в сградите, използват бункерите и т.н. Базата ви няма да функционира въобще, ако нямате жив човек в нея.



REALTIME STRATEGY

графика
звук
геймплей
общо

PC CD ROM

издател *2xCD*
Altar Interactive / Virgin Interactive
http://www.original-war.com

системни изисквания
PII 266 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
600 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

Оттук идва и

разпределението на хората в четири класа

– войници, механици, инженери и учени. Войниците умеят да се бият много добре, помагат в строенето на сгради и горе-долу управляват танковете и другите бойни машини. Те могат да залягат и да се придвижват незабелязано. Механиците конструират различни оръжия и превозни средства в работилницата, освен това са много добри шофьори. Инженерите са специализирани в изграждането и поправянето на различни постройки. Само те могат да събират ресурси. Учените изследват най-различни нововъведения в лабораториите и умеят да лекуват хора.





Тези така наречени професии могат да се сменят по всяко време, но в определените за това сгради. Така един войник например винаги може да стане за малко учен, а след това отново да нахлузи военната си униформа и да се хвърли в боя. Това предполага, че всеки човек притежава и четирите умения в малка или по-голяма степен. Те се доразвиват в зависимост от това каква професия се упражнява в момента. На всичкото отгоре в края на всяка мисия се печели определен брой опит, който разпределяте между хората си по ваше желание.



Без машини обаче е невъзможно да победите. Затова авторите са обърнали специално внимание на тяхното конструиране. В работилниците може да избирате как точно да си сглобите един танк – избирате какво оръжие да има, как да се управлява, двигателя, шасито... Така може да се получат най-различни комбинации.

Хитро е решен проблемът със

събирането на ресурси

От време на време получавате пратки от бъдещето под формата на сандъци, в които има най-различни материали, нужни за построяването на сградите и бойните машини. Те се появяват на различни места по картата, а ваша задача е да ги откриете и да ги транспортирате до базата. Вторият ресурс в Original War е петролът. Той служи за произвеждане на електричество и за придвижване на машините. Последният ресурс е така необходимият елемент за задвижване на машината на времето сайбърайт – ще го срещнете по-късно в играта. Той е най-ценното нещо в света на Original War.

Задачите в мисиите са разнообразни. Много често ще ви се предоставя право на избор – например дали да се подчините на заповедите на някой генерал или да действате по собствено усмотрение, да определяте кой войник да поставите като ваш заместник, докато ви няма и т.н.

Околната среда е сравнително интерактивна. Сред вас се разхождат най-различни животни и примати. Авторите са обърнали и специално внимание на тревата – тя се мачка ефектно от машините, полюшва се от вятъра и е идеално прикритие за някой залегнал войник. От друга страна, обаче са дразнещи репликите на войниците. Ако ги оставите за малко насаме, те започват да се оплакват, че не им обръщате внимание. Арсеналът с думи на двамата главни герои е ограничен и скоро започва много да изнервя, а и AI-то далеч не е перфектно.

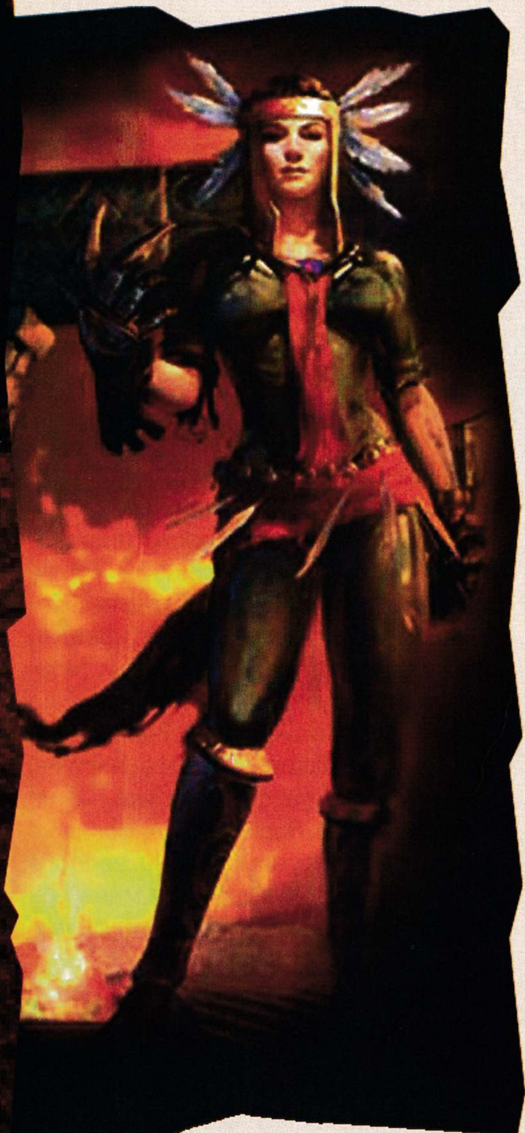
Като цяло Original War е едно добро забавление, което наистина има голяма доза оригиналност (като изключим факта, че се бият руснаци и американци). Геймплеят е интуитивен и новаторски. Колкото повече играете, толкова повече ще се изненадвате. Може дори да опитомите приматите например. Отнякъде може да изникне и някой арабски терорист. Съмнявам се обаче, че на тази игра ще ѝ бъде обърнато подобаващо внимание. Виновен вероятно ще е наскоро появилият се хит Emperor – The Battle for Dune. Но това зависи само от вас.

Владимир Тодоров

...Минск лежеше в прахта пред нея, точно до тялото на Иреникус. Въпреки че бе тежко ранен, варваринът все още дишаше. Сандра се огледа за друида...



Baldur's Gate II Throne of Bhaal



Елфът-маг отвори очите си. Над него се ширеше прекрасно, светло и синьо небе, а повърхността, на която беше стъпил, бе от матовосив метал – идилия. Замисли се дали това е Раят, но чу избълбукване зад гърба си. Бавно се обърна... Морето от лава се ширеше до хоризонта. Той беше точно на ръба и побърза да се отдръпне, когато усети п рокрадващите се сенки. Още с извръщането си протегна ръката и изрече заклинание. Чу се пропукване и октариновите светлинки около китката му изгаснаха. Изненаданото му изражение се смени с ярост. Нямаше да се даде лесно...

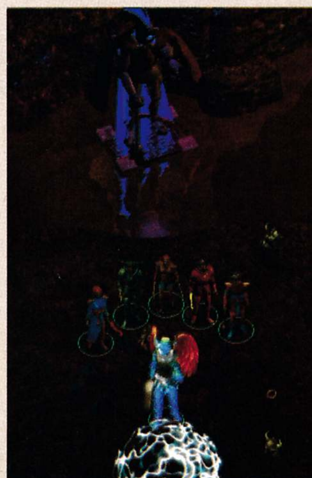
Като че ли всичко бе свършило, дървото на живота бе спасено, злият маг – победен, а балансът – възвърнат. Сандра почти бе забравила за пророчеството и това, че тя е дъщеря на Баал – богът на смъртта и унищожението. Но то бе в нея. Откъдето и да минеше, колкото и добри да бяха намеренията ѝ, тя винаги оставяше трупове и разрушение. В главата ѝ се беше загнездила една мисъл – на това трябва да се сложи край.

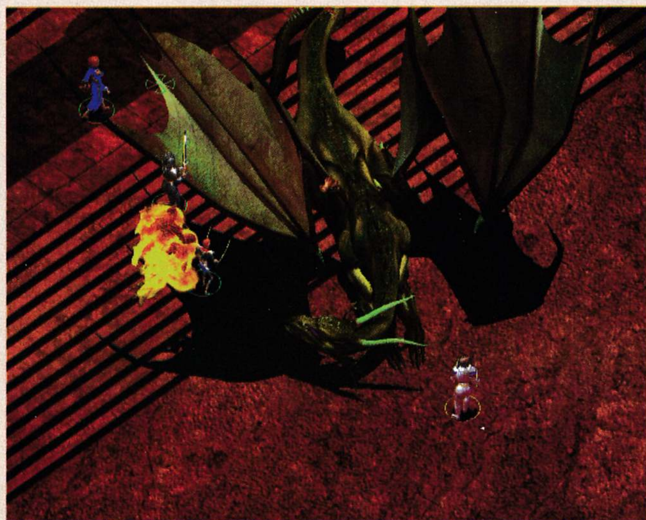
Легендата продължава...

Изведнъж всичко се завъртя, Адът изчезна и заедно с групата си се озовах в средата на странна гора с каменни идоли. Всичко беше притихнало, но във въздуха витаеше усещане за опасност. Божественото предчувствие отново не ме









AD&D RPG

графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★



издател 1xCD

Bioware / Black Isle studios / Interplay

http://www.interplay.com/

системни изисквания

PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/2K/ME

600 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

излъга – женската фигура пред нас определено нямаше приятелски намерения. Битката беше кратка, но и спътниците ми бяха минали през не едно и две сражения, за да се спрат пред самотен боец, бил той и дете на Баал, както по-късно разбрах.

Още не бях прибрала стрелите си, когато отново влязох във времево-пространствен проход, където се върнах там, откъдето бях тръгнала – Адът. Този път нещата бяха различни, цялото място бе загубило мрачността си и бе станало някак по-уютно – като у дома. До огромната статуя на баща ми се бе появил обкръжен от светлина силует – ангел. Краят на пророчеството наистина идваше, а ангелът беше тук, за да ми помогне да се преборя с най-силните си страхове, със себе си и да разбера дали именно аз съм причината за разрушаването на света такъв, какъвто го познавахме.

След отлитането на божествения пратеник Сандра имаше време да се огледа. Впечатление ѝ направи малкото импче, което кръжеше около групата. Сернд се опита да го заговори, но то просто го отмина с пренебрежение, мърморейки нещо под носа си. Това бе Сеспенар – бивш прислужник на Баал. Той веднага спечели симпатиите на Сандра с две свои качества – да сглобява частите на могъщи нови предмети и да подобрява старите. Второто му качество – на сладък празнодумец, пък вдигаше настроението на всички след тежките битки. А и малко хора биха останали безпристрастни след фразата: "Оууу, какво имаме тук? Аууу, торба с камъни! За какво са ти толкова много камъни – за нова глава?". Дори и Буу – "големият-малък космически хамстер" на Минск се приближи да го подуши.

Като бивш слуга на баща ми Сеспенар се оказа и доста полезен със знанията си за мястото, в което се намираме. Това бе само сянка на Ада, от който се завърнах. Изглежда като дете на Баал, което притежава най-много от есенцията му, имах правото да се установя в собствено измерение – трамплин към Amn и бож ественото измерение на баща си – трона на Баал. Но най-много ме изненада срещата с човек, който мислех, че завинаги е излязъл от живота ми – брат ми Саревок. След като го върнах в света на живите, той беше безопасен за мен. От една страна, след смъртта бе загубил всичката си божествена есенция, а от друга, бе обвързан с клетва за вярност към мен. Умението му да си служи с големи мечове и обстоятелството, че не разполагах с други чисти бойци в групата, бързо го направиха член на екипа. Засега нищо не ме задържаше тук, а и час по-скоро трябваше да се върна в нормалния свят.







В мое отсъствие

доста неща са се променили

Още в магазина забелязах много нови предмети. Вече бе възможно да си купя оръжия от +3 клас, но за мен по-голям интерес представляваха +4 стрелите. Доста полезни се оказаха и бездънните торбички с амуниции за арбалети, лъкове и прашки. С малко помощ от страна на Сеспенар, много пари и малко късмет ги доусъвършенствахме и сега те дават +2 клас стрели и куршуми за прашки.

Имоен пък изкара невероятен късмет, намирайки +5 арбалет, който не се нуждае от амуниции и изстрелва магически огнени стрели. Но все още най-силните предмети открихме в подземията по пътя. Новите сандъчета за прибиране на колбички и стрели поосвободиха място в инвентара ми за трофеите от войната, която спечелих.

Интересно място бе градът, в който се озовах. Не беше странна обсадата на огнените гиганти, нито подземието, пълно с немъртви – странното бе, че в целия град бяха събрани всички чада на бога на убийствата – мои братя и сестри. От невзрачната женица Мелиса разбрах, че през целия си живот тя ги е обединявала, за да ги предпази от тях самите. Странна особа –



на пръв поглед е крехка, но от нея лъха и сила – не божествена, но сравнима с моята.

Причината за обсадата се оказа Яга-Шура – огромен огнен гигант, дошъл да убие роднините си. По-късно разбрах защо – с всяко ликвидирано дете на Баал есенцията, която се съдържа в него, се връща при трона на баща ми. Яга-Шура не бе сам. Наричаха се Петорката – най-силните ми братя и сестри, решени на всичко, за да възкресят нашия баща. Гигантът се оказа лесна плячка за мен, все пак точно аз бях избраната да нося в себе си аватара на баща ни – The Slayer. Но дори и той не ми помогна срещу втория – Драконис. По дяволите, Баал можеше да се ограничи само сред хуманоидите, докато е разпръсквал семето си.

Брат ми не беше труден за убиване, но 20-метровата му крилата и огнедишаща трансформация определено се оказа горчив хап за някои от нас. Още се чудя как Сернд успя да се откъсне от слугите на дракона, да се преобрази в огнен елементал и комбинирайки се с Налия (която свали магическите му защити), да даде шанс на друида за фатален удар.

По време на

битките с останалите от Петорката

се срещнах със старите си и омразни drow-елфи, проклетите Mind Flayer-и, които неведнъж и два пъти ме накараха да насочвам стрелите си срещу членовете на собствения ми отряд. Срещнах дори и един от старите си познайници – бихолдъра от града на елфите.

Доста проблеми ми създадоха новите гадинки, плъпнали по Крайбрежието на Меча след началото на катаклизма. Не мога да не спомена магическите голEми, които накараха Минск и Саревок да търчат като луди, търсейки немагически оръжия. Импоете, хаотично засипващи ни с магии, също се оказаха проблем, особено когато един от тях призова двайсетина освирепели катерици. Рунтавелките дори не можеха да ни одраскат, но ужасно цвърчаха навсякъде... горкият Буу два дни след това не излезе от шлема на Минск.

Аз съм дете на бог, но и членовете на групата ми получиха статута на полубожества. Постепенно развихме нови умения. Друидът вече може да се преобразява в огнен или земен елементал и да призовава Деви – могъщи същества от божественото измерение, въоръжени със силни магии и огромни мечове. Но и те са нищо в сравнение с Принцовете-елементали. Господарите на огъня, водата, въздуха и земята се подчиняват на Сернд като послушни кучета.

Налия също разви няколко нови магии. Най-могъщата от тях призовава дракон, който бълва адския си огън върху враговете, нанасяйки им невероятно много щети (10d10 + 1 за ниво на мага). Крадлата-маг намери и книга за призоваване на железни големи – невероятно полезни при битката ми с армията на Балтазар – последният от петорката. Той е луд монах, решил да се самоубие ритуално след смъртта на петорката и по този начин да спре баща ни и неговото възраждане.

...След смъртта на някой от роднините ми минавах по едно изпитание, дадено ми от ангела. Сега и петимата са мъртви, а всички изпитания – преодолени. Време е да ида в измерението на Баал и да взема това, което по право ми се полага – моят трон. Много ми дойде – първо Балтазар, после демонът, оставен от баща ми да пази измерението ми... Но за момента пътят изглежда чист. Бавно пристъпвам напред с приготвен лък, не знам какво предстои. Минск е разярен от злото, просмукало се във въздуха. В очите на Саревок проблясва готовност за предстоящо клане. Налия, Джахейра и Сернд оглеждат гърбовете ни. Фигурата пред нас придобива по-ясни очертания... ПО ДЯВОЛИТЕ, тя пък какво прави тук?

Малко факти за финал

В кратце, бях очарован от тази игра. След появата на Icewind Dale и expansion-а към него към сагата бяха добавени много нови елементи, които са доразвити в последната част от историята за децата на Баал. Първоначално не вярвах на обещанията за над 60 часа геймплей, но с осемте нови области за обхождане и огромния dungeon на Watchers Keep играта наистина е набъбнала до 80 часа забавление. Добавени са много нови умения под формата на специални качества и ми с активирани прицелен изстрел и умение, даващо и възможността да изстреля десет стрели за един рунд (при максимум четири в нормални условия). Историята е невероятна, графиката и музиката – също. Все още се използва старият Infinity-енджин, но това изобщо не пречи, а и при 2D-игрите той обира всички точки за красота.

Единственият недостатък е, че към края играта става изнервящо трудна. Мъчите се с часове, за да убиете поредната гадина. Пресметнах, че за един ден съм убил три дракона, две армии, три члена на петорката, един демон-пазач. Финалната гад все още се държи, но дните ѝ са преброени... само да имах възможност да намеря място за почивка. Може да звучи изтъркано, но това за мен е най-добрият RPG-expansion, излизал тази година. За съжаление той ще остане в сянката на Diablo, но ще зарадва много хардкор-фенове.

Георги Панайотов



VirtualWorld

CyberAthlete Professional League



Австрия DownUnder One 4LAN
Англия Playing Fields
Ирландия Does Not Compute
Русия CyberFight
България Виртуален Свят - Мрежата, Виртуала, Корубата, Храма, Уест

Европейски квалификации за турнира в Берлин:
31 август – 2 септември
Награден фонд: 30000 $

Внимание! Заявете навреме своето участие. Местата са ограничени.

29 юли,	София	Counter-Strike
5 август,	Бургас	Counter-Strike
19 август,	София (ФИНАЛ)	Counter-Strike
22 юли,	София	Quake III (1vs1)
5 август,	София (ФИНАЛ)	Quake III (1vs1)

За информация и записване:
http://mrejata.virtualworld.bg/turniri


CANADIAN TECHNOLOGY IN BULGARIA

Разноските по участието, пътуването и престоя на състезателите се поемат от най-добрия доставчик на гейм-компютри в България - Candian Technology.

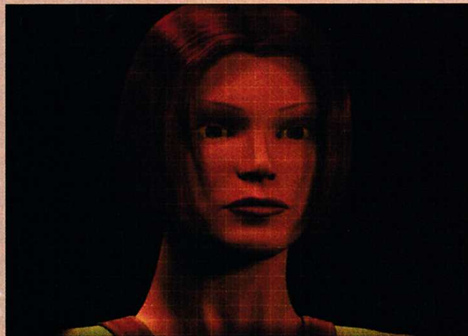
INDEPENDENCE WAR 2
edge of chaos

Космическата сага на Particle Systems получи своето продължение. Edge of Chaos е по-дълга, по-разнообразна и най-вече много по-шарена от предшествениците си

Втората половина на 24-ти век. Войната за независимост е приключила преди повече от столетие. В Badlands Cluster обаче въстава група от осем звездни системи, търпели дълго време потисничеството на алчни корпорации и безжалостни мародери. Назрява нов конфликт.

След като изгледате едно добре анимирано, сърцераздирателно, 247-мегабайтово филмче, разбирате и какво мотивира Кал Джонстън – главния герой в това приключение. Едва ли има по-добра причина да се впуснеш в космическа вендета от това да видиш смъртта на своя баща и то точно на рождения си ден! Убиецът е Калеб Маас – член на управителния съвет на една от най-могъщите галактически корпорации.

В началото поемате ролята на 12-годишния Кал, чийто единствен другар в опасното дело е дигитализираната версия на Джеферсън Клей, персонаж от първата война за независимост. Най-ранната ви цел е да намерите изоставената тайна база на Лукреция, покойната баба на Кал. Пристигайки там, разбирате две неща: че приживе баба ви се е подвизавала като космически Робин Худ и че станцията доста е позападнала през изминалите години. Следват няколко кратки мисии, които приключват с близка и неприятна среща с "гадняре гранде". Този период от детството на Кал е добре прикрит, доста добър и ненатрапчив tutorial (което не пречи враговете доста често да ви превръщат космически прашец).



След залавянето на Кал следва набързо скалъпен процес. Героят бива осъден на

80 години каторга

по обвинения за унищожаване на чужда собственост, неизплащане на дългове и опит за предумишлено убийство. Нашият човек, разбира се, няма никакво намерение да гние в затвора. Заедно с четирима верни приятели (криминално проявени индивиди) той успява да се измъкне на свобода.

Този път поемате контрола над вече 27-годишния Кал и веселата му дружинка. Героят съзнава, че трябва добре да се подготви, за да успее да отмъсти за убийството на баща си. Така идва и решението да поеме по пътя на своята баба, за да си набави необходимата материална и огнева мощ.

Пиратската база

играе изключително важна роля в развитието на кампанията, и то не само защото е единственото място, на което може да си запазвате играта. Хангарът е първото нещо, което ще привлече вниманието ви. Може да избирате с кой от наличните кораби да летите и как точно да го екипирате. Възможностите за настройка са многобройни – започвайки от двигателите и сензорите и достигайки до въоръжението и защитата. Количеството на чарковете е повече от прилично. Предвидени са и доста добри готови конфигурации.

В склада на базата може да видите точното количество на екипировката и стоките, с които разполагате, както и колко суровина бихте получили, ако ги рециклирате. Защо да рециклирате? Защото от получения материал можете да произведете каквото си поискате, стига да разполагате с необходимите планове и чертежи.

От базата въртите бизнес с множество търговци (легални и нелегални) като разменяте стока за стока. Примерно, предлагат ви оферта за планове на гнат, при условие че доставите 40 потребителски стоки. Получавате и електронна поща, а преобладаващите писма са подсказки къде точно да нанесете следващия си удар. Разполагате и с енциклопедия, която съдържа информация за историята,

SPACE SIM

графика	★★★★★½
звук	★★★★½
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател 2xCD
Infogrames / Particle Systems
http://www.independencewar.com
системни изисквания
PII 400 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
600 MB free HDD, 12 MB Video, Joystick

политиката, технологиите и т.н. в света на I-War. Можете да погледнете и статистика за досегашните си деяния.

Космическите кораби, които ще управляваме, са по-големи, по-добре въоръжени и по-тромави от звездолетите в повечето игри от този род. Има и инерция, която винаги да взимате предвид при извършването на маневри. Авторите са се поучили от критиките и са запазили комплексността на летателния модел, но и сравнително успешно са се опитали да поопростят управлението. Въпреки това, ако не сте играли някоя от предишните части, ще ви трябва известно време, за да свикнете.

Пилотиране с мишка не се поддържа, а летенето само с клавиатура е истински ад.

Ако нямате джойстик

спокойно можете да свалите по 1,5 от общата оценка и оценката за геймплей. Препоръчително е джойстикът да е с поне три оси и "hat switch". Няма да навреди и възможност за програмиране на бутоните. Самата игра не предлага възможност за промяна на клавишите. Според авторите, ако искате други копчета, "трябва да хванете notepad-a".

Историята е добра, а геймплеят си заслужава, стига да не се откажете още на първите няколко мисии. Ще кръстосвате надълго и нашироко из 16 звездни системи. За доста от битките се изисква и внимателно планиране, а директната атака е сигурна гибел. Не ви съветвам да изключвате автоматичното прицелване. Имайте предвид, че има и оръжия, които не го ползват.



Контролирате разпределението на енергия между щитове, оръжия и двигател, както и върху оперативната мощ на самия реактор. Намалявайки мощността на реактора, редуцирате и топлинната сигнатура на кораба. Това ще ви позволи да се промъквате почти незабележимо, но ще остави и доста от системите ви без захранване, което коства ценни секунди за привеждането им в готовност.

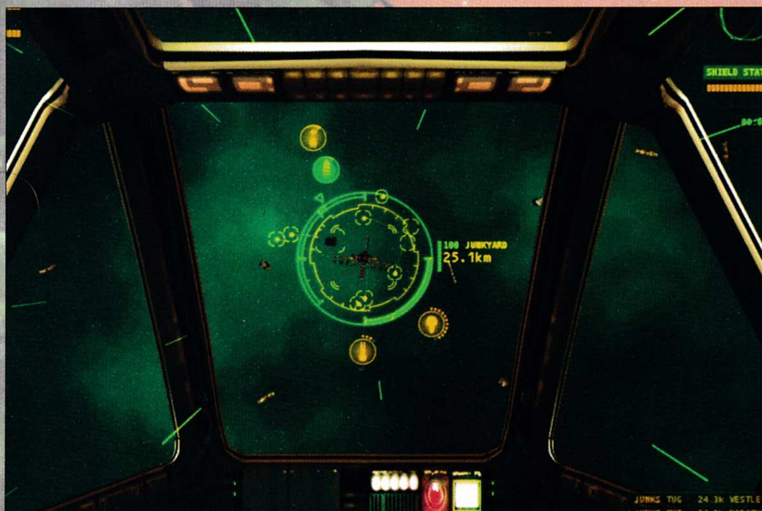
Шареǹя до шия

Космосът е изобразен в пастелни цветове с преобладаващо зелено и бежово. На моменти обстановката е по-пъстра от латинокарнавал. Това, което дразни мен, може би ще се хареса на други. Корабите, както и всички други обекти, са детайлно моделирани. Виждат се дори тънките струйки от двигателите за маневри. Използват се множество светлинни източници. Експлозиите и ефектите на оръжията са ярки и зашеметяващи. Като цяло визията е страхотна. На звуковия фронт също всичко е на ниво. Музиката е приятна и въпреки че бързо започва да се повтаря, изобщо не се натрапва.

За разлика от предишните части Edge of Chaos предлага и мултиплейър, който за жалост не е нещо велико. Вариантите са bomb tag, capture the flag, death match и отборната му версия. Може да избирате кораба си, но не и въоръжението му. Екстрите за машината се носят из космоса и трябва да ги събирате. Би ми харесала възможност за кооперативна игра на кампанията, но уви!

Без съмнение новият I-War е предназначен за по-широка публика от предшествениците си. Резултатът е нещо средно между X и FreeSpace. Играта ще гарантира на ветераните в жанра много приятни часове, поне докато чакат Freelancer. Но ако тепърва смятате да се запознавате с космическите симулатори, трябва да знаете, че комплексността на I-War 2 я прави възможно най-неподходящия избор.

Борис Цветков







Избери героя си, избери своето оръжие, избери съекипници... Но дали можеш да избереш победата...?

Legends of Might and Magic

Три дни до момента X. Взимам пакета с Legends of Might and Magic и се забързвам към криптата, наричана още и мой дом. Имам три денонощия за подготовка преди да смажа гордите носове на колегите, с които ще тестваме играта в мултиплейър. Инсталацията си минава добре и почва уводната анимация. Интро като интро – не блести с нищо – една елфка с неопределена възраст (нали знаете кой им е най-големият проблем на горския народ – с годините се променя само арогантността и безочието им, но не и външният вид) размахва огромен меч, върху който са изографисани образите на шестимата герои в играта. Друидът, паладинът, стрелецът, магьосничката, воинът и заклинателят са уловени в неприятни за тях моменти и телепортирани в центъра на арена. Естествено, всеки е раздразнен от насаденото пряко волята му положение. Героите се хвърлят един срещу друг с мощен вик "Арррргх". Толкова за историята. Нищо особено, но ако я сравним с уводната анимация на Counter-Strike, можем да дадем червена точка за продукта на 3DO.

И така, започвам подготовката за деня X. Още в демото имаше опцията за практикуване off-line, така че без да губя и минута за преконфигуриране на контролите (идентични с тези на CS), си избрах позната карта и стартирах...

Ще започна с нещата, които ги нямаше в предварителния поглед към играта. За всеобщо съжаление на целия екип е отпаднала играта със залагане на свитък Armageddon и неговото обезвреждане, но явно момчетата от 3DO най-накрая са схванали, че това би била огромна гавра с отрочето на Gooseman



(всъщност това е истинският създател на CS).

Целите на мисията зависят от нивото. Те са четири типа. Първата е спасяване на принцесата (дъщерята на богат търговец, гаджето на редактора – все високопоставени жени). Втората е намиране на меча Ескалибур. Следва ескортиране на VIP-а... уупс, пак сбърках – за големия лош вълк ставаше дума... опа, големия лош Warlord имах предвид. И за да защитите най-накрая титлата си на Dragon Slayer от BG2, в част от мисиите ще трябва да намерите и убиете дракона. Отборите побират до 10 души, като в началото на всеки рунд получавате кеш. Него можете да вложите в едно от десетте магически, седемте нормални оръжия, четири брони, пет свитъка + една свещена граната.

Усещане за deja vu ... или не съвсем

Както вече споменах, героите са общо шест – по три за всеки отбор. При ескортиращите мисии един от отбора ви трябва да поеме ролята на Warlord-а (цар Арчибалд, Роланд или какъвто е там сюжетът на нивото). Той е мощен боец, който започва с най-добрата броня и оръжия за класа си. Неговата смърт означава и моментална загуба за отбора, към който принадлежи.

Освен началните си оръжия всички герои се различават по бронята, която могат да носят и специалния предмет, който могат да си купят срещу огромната сума от 10 000 златни монети (твърдата парà в играта – 100% защитени от

3D TEAM SHOOTER	
графика	★★★★☆
звук	★★★★★
геймплей	★★★★☆
общо	★★★★½
PC CD ROM	
издател	1xCD
3DO	http://www.3do.com/mightandmagic/legends/
системни изисквания	
P 400 MHz, 64 MB RAM, Win 9x, 800 MB на диска, DirectX, 16 MB 3D Video card	





корозия, стопяване и инфлация. :-)

Паладинът е първият представител от тима на доброто. Доблестен воин, който може да носи най-тежките брони и е специализиран в стрелбата с арбалет. Най-често той е таранът на "светлината", най-балансиран е в сравнение с останалите си съекипници, може да се разправи с противника на близки и средни дистанции. Специалното му оръжие е Gatling-арбалетът, който побира 60 стрели и има възможност да ги изстреля всичките наведнъж. Това е най-слабото от всички уникални оръжия, но на алтернативна стрелба засипва противниците с порой от стрели, които му позволяват само с един изстрел да елиминира група от до четири човека в затворено пространство.

Друидът е малко по-слаб от паладина. Започва играта със сабя и отровен жезъл. Най-интересното е, че в интрото се прави на Джет Ли с една тояга, която така и не успях да срещна в цялата игра. Специалното му оръжие е Драконовият жезъл – еквивалент на базуката от познатите ви пуцалки. На алтернативна стрелба бълва струя, която замразява противниците и изпепелява желанията им да вкарат нашия човек три педи под земята. В общи линии това е полезна джаджа, която бързо беше забранена за използване в затворени помещения.

Магьосничката започва с най-слабите оръжия в играта. Ножът ѝ е с прекалено малък обсег (всъщност абсолютно всички оръжия за близък бой нанасят еднакви щети), а жезълът ѝ е използваем, само заради функцията му да отхвърля враговете при алтернативна стрелба. Специалното ѝ оръжие обаче е приятна изненада за почитателите на Magnum-а от CS. С двоен zoom убива всичко с един изстрел... но без дракона. Мръсникът издържà около 15 попадения и пак ме затри. Проблемът е, че това оръжие има само шест заряда в пълнителя и презарежда бавно.

Първият персонаж на лошите е воинът. Представете си Ксена и заменете меча ѝ с огромна джуджешка брадва тип "ей-сега ще ти резна коленцата, човеко". Има и най-безполезното специално оръжие – малък чук, генериращ земетресения. Хвърлен не на място, той предизвиква само гнева на съотборниците ви. Също като паладина може да носи всички брони.



Заклинателят започва рунда с чук и огнен жезъл. Интересна е алтернативната му стрелба, която изхвърля една пета от зарядите наведнъж. Специалният му предмет е добре познатият жезъл на личовете от Heroes-сериите. Невероятно мощен на близки разстояния, а на алтернативна стрелба бълва самонасочващ се череп. Казано с други думи, той е перфектен за обстрелване на противниците, докато тичате.

Стрелецът е най-облагодетелстван от всички в началото на играта. Копието му е с най-дълъг обсег, а лъкът му сее смърт с петнайсетте си стрели в пълнителя и с възможността за поглед през рецепте (много ми е интересно да разбера какво ли ще види той, ако си бръкне в носа, докато е включил това си умение. :-)) Когато понатрупа злато, стрелецът може да си купи Eye-лък, за когото мога да дам само едно сравнение – олекотена версия на Redeemer-а от UT. Все пак в последвалата игра се оказа много приятно да нацелвам противниците от противоположния край на нивото. Изисква се малко време, докато усъвършенствате управлението на стрелите, но направите ли го, ще премахвате гадовете без изобщо да ви видят. Представете си само картинката – вие спокойно сте се отпуснал на стола и едва-едва трепвате с ръка на мишката, а на съседния компютър колегата почти е яхнал стола и търчи, като луд по нивото... Може да добавите и малко гадно хихикане, ей така – от любов към гаврата.

Warlord-овете са най-могъщите членове на групата. Единствената тактика, приложима срещу тях, е да се обърнете на другата посока максимално бързо и да тичате. Тежката броня на Warlord-а обаче го прави доста лесна плячка за стрелците и магьосничката. Ако направите грешката да го приближите, остава ви единствено да умрете. Играта сама избира кой ще





поеме тази роля в началото на рунда. Неговата особеност е, че не може да си купува нищо освен свитъци. За сметка на това започва играта с Ескалибур, специалното оръжие за класа му и най-тежката броня.

Един ден до момента X

Вече съм си избрал фаворит и съм усъвършенствал играта си с по един представител на двата тима. Остава само да разгледам по-подробно арсенала и картите...

Оръжията в играта са много – общо 16 + едно специално. Делят се на няколко основни типа: за близък бой, лъкове, арбалети, мятателни оръжия и жезли. Цените им варират от 300 до 5000 като всички имат и алтернативна стрелба. Малко по-специално внимание изисква Tracking-арбалетът. Стрелите му автоматично се насочват към най-близката жертва от противниковия отбор и са ефективни дори при огромни разстояния. Малката му цена го прави незаменим в началото на играта при отстраняването на снайперисти – тичайки, сте трудна мишена, а стрелите сами подгонват врага. По-късно можете да го замените за жезъла на заклинателя. Въпреки че не можете да купувате специалните оръжия на другите класове, ако елиминирате противник, който носи такъв предмет, преспокойно можете да хвърлите наличния си жезъл и да вземете неговия.

Свитъците са магии, познати ни от ролевата серия M&M (нищо общо с бонбоните :-)). Eagle eye-ът разкрива позициите на враговете (това можеше да го има в CS под формата на сателитна снимка). Feather fall ви пази от падане, така че след скок от скала не е нужно да викате момчетата с лопати и кофа, за да ви съберат. А Jump-ът действа като люта чушка в четирибуквието на героя ви.

Броните са четири типа – много лека, лека, тежка и магическа. С увеличаването на защитната им мощ намалява скоростта на персонажа. Магическата не само е много лека и скъпа, но ви предпазва и от конвенционалните оръжия, и от заклинанията.

Нивата са красиви и смислено направени, но няколко от тях куцат. Типичен пример е една от ескортиращите мисии, в която от стартовата точка до финала може да се стигне за 30 секунди. Беше ни много приятно да се окопаем по бойниците на една крепост и да чакаме врага – точно затова си мечтая, откакто гледах първия рицарски филм в живота си. Местата, които ще станат поле за битките ви, са пирамида, пещери, замъци и руини, подземия, пълни с гадчета, и езерца, пълни с... нищо. Ама как така няма пирани??? (мощно "У-у-у" от страна на публиката)

Животните са друг участник в битката за оцеляване. Можете да изберете дали да се мотаят по нивото или не. Обикновено не са проблем за група, но за самотен воин са си чист pain in the ass. Абсолютно всички (с дребни изключения) имат и атака на разстояние, която е изненадващо точна. Така че понякога групата на врага ще е силно наранена или полуизбита, но често ще се изправяте и срещу здрави противници с препълнени кесии от сафарито, предприето по нивото.



И така дойде денят X

Оставих останалите да изиграят една пробна игра, колкото да свикнат с новите оръжия, и с мръсно хихикане се впуснах в боя. Бяхме трима срещу петима – двама стрелци и заклинател на карта с обезвреждане на дракон. След четири часа умерено ставаме от компютрите и се нареждаме на опашката пред малката стая за момчета. Всичко беше минало като миг. Бяхме забравили за храна, сън и Counter-Strike. Играта е просто обладаваща – хване ли те, не пуска и не пуска. Хитро скроени засади, битки лице в лице – минах през всичко това, за да стигна до заключението: засега бат' Sandro е фурия, с най-много фрагове, най-малко умирания и най-голям принос за отбора... ама докога ли? Ами докато корифеите на 3D-екшъните отлепят очи от CS, за да пробват една по-оригинална игрица, която предлага нещо невиждано досега в жанра си. Това може и да стане, може и да не стане. Само Вие – геймърите по клубовете, ще решите. Дотогава не отказвам предизвикателство на Legends.

Георги Панайотов

Още една дългоочаквана игра най-сетне се появи. И тъй като все пак става дума за продукт на Ion Storm, бързам да ви успокоя, че Anachronox няма нищо общо с "шедьовъра" Daikatana. Ако изобщо трябва да сравнявам с нещо, то това би било с Final Fantasy.



Слай Бутс се бе отпуснал в креслото си. Погледът му шареше безцелно по тавана. В началото всичко беше толкова перспективно. Идеята изглеждаше наистина добра. Anachronox - центърът на вселената. Планета-град, носеща се в средата на Sender One. Централният възел, началото и краят на всички космически пътища. Останка от изчезнала цивилизация. Имаше много теории за произхода на града, но никоя не даваше пълно обяснение на всичките му особености. Например защо го бяха проектирали разделен на четири подвижни зони, всяка с множество постоянно пренареждащи се подрайони...

Една от теориите бе дала и името на града. Според нея той е бил дом на милиони поставени под карантина същества, бавно измиращи от някаква ужасна зараза. Anachronox - отрова от отминало време. Но това не попречва на бегълци от всички краища на вселената да се заселят в руините му и бързо да го превърнат в център на престъпността и нечестивите сделки. Това е идеално място за един частен детектив. Всичко обаче се обърква след смъртта на Фатима, неговата секретарка. Той е принуден да вземе крайно неизгоден заем, за да си купи Life Cursor. Лихвите се трупат, а напоследък няма никаква свястна работа...

Някой почуква на входната врата и това изтръгва Слай от самосъжалителните размисли. Да си без секретарка определено си има и недостатъци. Става, за да види кой е, като тайно се надява, че късметът му най-после е проработил и пред вратата ще го чака клиент. Вратата шумно се отваря и пред погледа му изниква нисък мъж, облечен в черен костюм. Човекът дарява Слай със зъбата усмивка и го засипва с канонада от удари.

И приключението започва...

От този момент нататък, вие трябва да се грижите за нараненото самочувствие на детектива. Първата ви задача е да намерите някаква работа и да припечелите пари. Същото съвсем недвусмислено ви казва и Фатима, мъртвата ви секретарка. Нейното съзнание и личността ѝ са прехвърлени и съхранени в най-ценното притежание на Слай - Life Cursor-а. Въпреки че не пропуска да подметне колко е недоволна от новия си начин на "живот", Фатима безпогрешно си изпълнява задълженията. Тя винаги може да ви покаже информация за настоящите задачи, инвентара и характеристиките на героя и аверите му.

Напредвайки в играта, ще ръководите изключително шантава група от седем персонажи. Ще можете да действате едновременно с не повече от трима, а останалите ще ви чакат (най-често в някой бар:), готови да заменят някой от придружаващите ви. В по-късните етапи на Anachronox ще действате с повече от една оперативна група.

Комплексност? Определено не...

Всеки член на групата притежава уникално умение (работа с ключалки, компютри и т.н.), което го прави необходим за дадена ситуация. За успешното ползване такова умение е необходимо първо да покажете бързи рефлекси. Персонажите имат и множество показатели, на които няма да се спирам, защото така или иначе нямате почти никакво влияние върху тях. Когато някой мине на по-високо ниво, характеристиките му автоматично се подобряват.

Инвентарът е доста опростен. Можете да екипирате два помощни предмета, които влияят на показателите или осигуряват допълнителна защита. Всеки герой ползва характерен за него тип арсенал, а всяко оръжие, което намирате, е по-мощно от предишното. Другите две неща в персоналния инвентар са щит (енергиен) и артефакт (MysTech).

Боят в Anachrox се провежда походово, подобно на Final Fantasy. Основната разлика е, че на бойното поле ви е позволено да местите персонажите си. Освен да се движите можете да атакувате, да ползвате предмет от инвентара, да си послужите с някое от четирите специални бойни умения на съответния герой, да активирате артефакт или някое устройство, което се намира на арената.

RPG

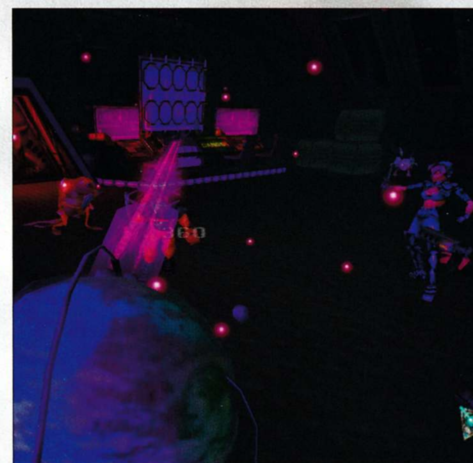
графика	★★★★½☆
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆

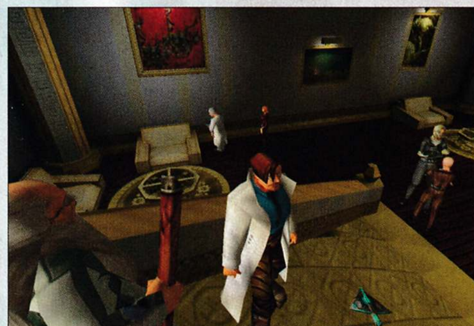
PC CD ROM

издател 2xCD
Eidos
http://www.anachronox.com

системни изисквания
PII 266 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/ME
8MB OpenGL Video Card, Mouse









Дотук положението може би ви изглежда прекалено опростено. Нещата леко се усложняват, когато ползването на артефактите навлезе в геймплея с пълна сила. Някъде след петнайстия час геймплей ще откриете как да ползвате пълната мощ на въпросните специални предмети и това ще поразнообрази нещата.

Присъстват и множество чисто аркадни елементи и мини игри, като управляване на моторница по река с плуващи по течението експлозиви и пилотиране на изтребител в стил Rebel Assault. Можете да се пробвате и на аркадните автомати, които се намират в повечето заведения.

Това, с което наистина ще запомните Anachronox, е невероятният свят, който са създали дизайнерите на Ion Storm. Ще обиколите планети, описани и изградени с достатъчно детайли, за да ги възприемете като нещо много повече от поредния терен. Множеството куестове, които ще изпълнявате, са логични, макар и често доста шантави (което никак не е лошо. :-)) С няколко изключения сюжетната линия в играта е праволинейна, но същевременно е много силна и адски увлекателна. Към действието е примесен и убийствен хумор, който никога не изглежда пресилен и не на място.

За ушите: A3D и EAX поддръжка, страхотно озвучени реплики, много добри звукови ефекти и прекрасна музика, различна за всяка област, която посещавате.

За очите:

Quake II енджин

След множество модификации крайният резултат на места ще ви накара да онемеете, но малко ръбатите персонажи гарантирано ще ви дразнят поне в началото. Ръбатостта май е единственият недостатък. Със стила на графиката се свиква, а лекото анимационно усещане може би дори ще ви хареса.

Архитектурата на кипящите от живот градове е страхотна. Вземайки предвид графичната платформа, авторите са постигнали чудеса, особено с визуалните ефекти по време на битките. Всички филмчета в играта са реализирани с енджина и въпреки че не са невероятно красиви, те са изключително добре режисирани.

Съзнавайки, че колкото и да е добър, праволинейният сюжет едва ли ще задържи интереса ви към играта, след като веднъж я свършите, авторите са се погрижили да осигурят добра основа за създаване на самоделни mod-ове. При достатъчно желание можете да направите какво ли не - от филмчета до цели нови планети.

Anachronox ще се понрави на всеки любител на фантастиката, дори да не е закоравял RPG-фен. Ако смятате, че силната история е истински важна предпоставка за увлекателна игра, то не губете време, а се потопете в неповторимата атмосфера на Anachronox.

Борис Цветков

Techno Mage ви предлага пътуване в причудлив приказен свят — плод на фантазия и многообразие от идеи, пресъздадени с помощта на съвременните машини...

TECHNO MAGE



Въображението, с което подхождат авторите на Techno Mage (TM), е наистина завидно. Има моменти, в които на човек му иде да заговори "нежни" слова за родителите на създателите, но това чувство е породено единствено в моменти на прекомерно стоене на открито в играта. И то не заради друго, а защото дивелопърите са решили, че не е досадно да слушате non-stop жуженето на пчеличките, че всички жители трябва да държат по пет монети или еликсир в шкафчетата си и други подобни абсурди... Но с течение на играта това спира да прави впечатление, а и постепенно се променя.

От прочетеното дотук сигурно сте останали с лошо впечатление за играта. Е, аз бързам да променя тона – тя си има своите кусури, но ако си затворим очите за тях, можем да се насладим на наистина стойностен продукт. Играта, изтъкана от многообразие и изпипана в детайли, носи неустоим чар в себе си. За успешното ѝ превъртане трябва да преминете през цели

осем свята:

Dreamertown – това е градчето, населявано от расата Dreamers – хора, избрали да следват пътя на магията. Смехотворно е да им говорите за физически труд – тук и най-малката работа се извършва чрез ритуали и заклинания. Въпреки че местните не са отявлени врагове на Steamers, градчето е пропито с неприязън към въпросните съседи.

Steamertown е именно родната земя на тази раса, която от своя страна не страда от излишна привързаност към Dreamers. Дори се е стигнало до там, че и на двете общности е забранено да се женят, да имат деца, пък и не бива да си помислят за... Тук възниква и един от първите проблеми на главния ни герой – Мелвин, който е именно дете от подобна връзка. Поради произхода си той е изпъден от родината и тръгва да търси своя баща, който е Steamer.

Но да се върнем към градчето Steamtown. Зеленина? Не, благодаря! Въздухът е просмукан с пушек, разни причудливи машини пърпорят навсякъде, а повечето жители се носят неглиже и са някак инфантилни.

Hive е подземна система от скалисти тунели, обрасли с всевъзможни растения и гъби (аман!). Истинско предизвикателство за такива като Мелвин, които тръпнат от нетърпение да се забъркат в някоя нова каша. Тунелите са изпълнени с артефакти, съкровища, малки и големи гадини. Някъде там вероятно е и ключът към мъдростта на древната цивилизация, построила това място.

Fairy Forest е магическата гора на феите, управлявана от принцесата им. Тук би трябвало всичко да е подчинено на хармонията. Но уви – намират се и същества като тролите, които не си падат по идеята за равноправие. Както и да е, местността като цяло е красива и зеленичка. Всевъзможни същества и изроди бродят из нейните дебри – троли, друиди, феи, гоблини...

Canyon е доста опасно място, населено с гущероподобни изчадия или гигантски червеи, които търсят храна.

Тук обаче ще се срещнете и с едно много по-приятно същество – Талис, която също е дете на Steamer и Dreamer. И двамата ѝ родители са мъртви, когато се запознавате с нея. Първоначално срамежлива и недоверчива, с времето тя се научава да цени Мелвин. Към края на приключението двамата са принудително разделени и откриват, че нещо много по-силно ги свързва. Но да не се отплесваме. :-)

The Tower: Кулата е обект на клюки и разнообразни теории. Каква е истината? За Dreamers това, разбира се, е място с голямо значение, градящо се на неразгадани магии. За Steamers това също е много важно място. Те обаче си представят една огромна кула, изпълнена с чудновати машинарии. Всяка раса е вплела кулата в своя фолклор така, че да му пасва и да го разкрасява. Истината е, че никой не знае къде точно е кулата, дали е една, какво е точното ѝ предназначение... Ако ви глозга любопитство, бързо тръгнете натам. Е, и да не е така, изборът няма да е ваш и пак ще трябва да тръгнете на-

ADVENTURE

графика
звук
геймплей
общо

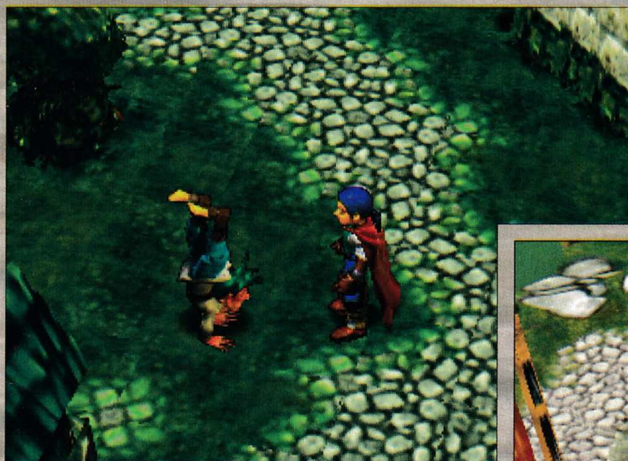




издател *1xCD*
Sunflowers
http://www.technomage.de/
системни изисквания
PII 266 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
150 MB free HDD, DirectX 7.0a, 3D Video











там... Къде ли е това натам обаче?

Volcano: Очевидно това е вулкан. :-) Там се шляе расата Shach. Всъщност тя се шляе почти навсякъде. Но най-вече там. Та това са търговци, които като всички представители на своя вид са готови на какви ли не лъжи, само за да си пробутат стоката. Търгуват с всеки, готов да си плати.

Ruins: Приключението завършва на Острова на Вечността, където са въпросните руини. Тук трябва да спасите момичето си и своя свят. Абе изобщо всичко, което има стойност в очите на Мелвин...

Всички тези светове са населявани с всевъзможни същества. Над 50 персонажи. А като добавим и

враговете, срещу които трябва да се изправите

работата става дебела. Мелвин се научава на много магии, на бой с меч, кама, лък, с помощта на които изкормва, разпорва, насича (е, май се олях :-)) опонентите си.

В интерес на истината играта изглежда ориентирана към по-младата аудитория, така че натурализмът и насилието са сведени до минимум. При бой се леят едва няколко капки кръв, а и труповете изчезват, след като някой предаде богу дух. Това обаче е напълно в тон с цялостната позитивна, шарена и чаровно-детинска обстановка.

Но нека ви светна по въпроса с разнообразието от противници, над които са се морили авторите. Ще се сблъскате с примати, срещу които най-ефективното оръжие е мечът, а най-ефикасната магия – Meteor Storm. Има и призраци абати, които трябва да биете с Lightning и War Mace, Voodoo Warriors – с Lightning, Battle Axe, стрелци – с Mace и Ice Claw.

Ще се срещнете и с Касандри (нямат нищо общо с циганката от едноименния сериал. :-)) Това са магически създания от женски пол, които обожават да ви причиняват страдание. Най-надеждният начин да им видите сметката е с меч или Viper's Vortex.

Има още много гадини, но не смятам да ги изреждам всичките... За десерт ви запазих чудовищата, които на мен лично най-много ми се понравиха – снежните човеци, срещу които трябва да използвате War Mace и Fireball.

Като цяло ще ви се наложи да решите тонове загадки и пъзели, някои от които дразнещо елементарни. Techno Mage има малко недостатъци, но предлага много забавление! Изиграйте я и няма да съжалявате!

Лили Стоилова

GADGET Tycoon

Икономическите пъзели са истинска гимнастика за позакърнелите мозъци на геймърите. Gadget Tycoon е един красив пример за това



Типичните икономически стратегии са обременени от прекалена сериозност, математическа скучноватост и отблъскващи пазарно-финансови главоблъсканици. Може би затова повечето геймъри със свежи мозъци бягат от подобен род игри. Но разработчиците слагат и капани – маскират сериозните игри с инфантилна графика и герои. Жадните за нови и невероятни приключения момчета /като мен/ се хващат на уловката, че ще убият няколко часа с дебилна и веселяшка игра.

Така попаднах на Gadget Tycoon. Зад брилянтната графика с безумни анимирани персонажи е скрита една истинска икономическа симулация за производство на

свръхмодернизирани ... тоалетни чинии

ролери, домашни роботи и т.н.

Какво точно ви се случва? Ставате шеф на западнала фабрика. С къртовски труд и гъвкава мисъл трябва да я направите лидер в съответното производство. Във врата ви дишат заядливи данъчни инспектори и коравосърдечни конкуренти, решени на всичко, за да ви лишат от пазарен дял. Ще си късате нервите с капризни служители и мързеливи работници, които трябва да стимулирате и мотивирате с повишаване на заплатите и малки подаръци. Отначало капиталите ви са ограничени. Налага се да се задоволите с морално остаряло оборудване, от което не може да очаквате икономически подвизи. Поемате контрола на производствения отдел, маркетинга и рекламата, финансовото и правното звено, плюс отдела за проучване и разработка на нови технологии.

Другарите от Monte Cristo са разведрили обстановката с безумни хрумвания. Едно от тях е, че измежду хората, които можете да наемете, има

работници, събрани от кол и въже

Ако не четете внимателно характеристиките им, може назначите например учен, който умее да прави само кафе или пък счетоводителка, която обича да пръска чужди пари. След като задействате производствената линия и наемете необходимия ви персонал, започват грижите по поддръжка на техниката и разработката на усъвършенствани прототипи. Тоалетната чиния, която се стремите да създадете, е с on-line връзка с лаборатория за химически анализ и изследване на здравословното състояние, притежава вграден телевизионен приемник и прилична по-скоро на кресло от космически кораб, отколкото на клекало.

През цялото време внимателно трябва да следите служебните съобщения. Те са вашата пътеводна светлина при взимането на правилни решения – на кого да вдигнете заплатата, каква техника да закупите и т.н. Ако сте надарен мениджър, капиталът ви постепенно ще расте и това ще ви позволи да превърнете вашата разнебитена фабрика в свръхмодерен завод. Ще ви останат средства за наемане на саботьори, за подкупи за мафията и данъчните, дори за

реклама на Луната

Ще можете да си позволите разпространението на слухове по адрес на съперниците ви и всякакви други глезотии от арсенала на нелоялната конкуренция.

Разработени са пет симулации с различно ниво на трудност и продукт за производство. Може да играете в мрежа, както и да се развивате по собствен сценарий. Каквото и да изберете, гарантирам ви, че няма да се откажете лесно. Играта увлича, разтоварва и ви кара да се чувствате невероятно умен, находчив и гениален. :-)

Васко Чаворски

BUSINESS SIM

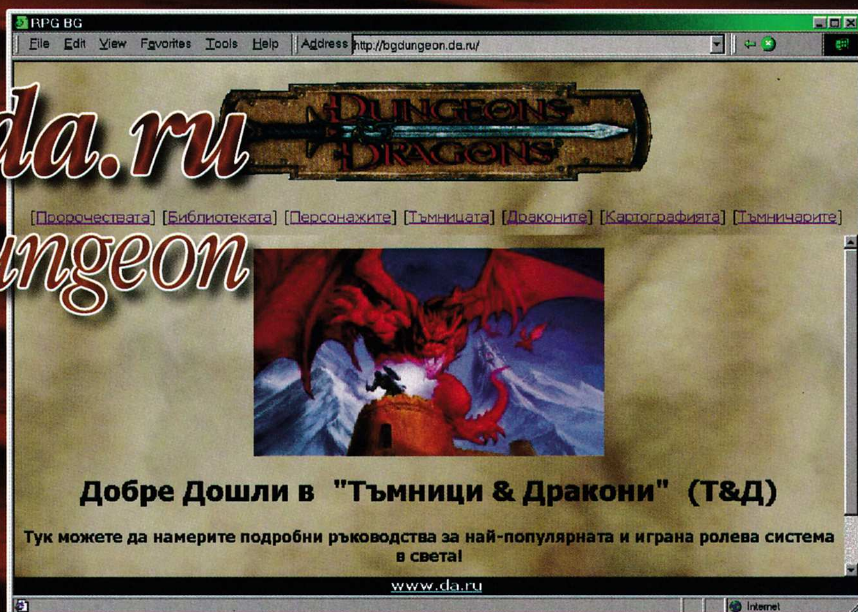
графика	★★★★★☆
звук	★★★★½☆
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★★½☆

PC CD ROM

издател	*1xCD*
Take 2 / Monte Cristo	
	www.montecristogames.com
системни изисквания	
P 200 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/2K	
125 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video	

bgdungeon.da.ru българският dungeon

Най-после и българските ролеви маниаци ще могат да играят AD&D!



Ролевите игри у нас определено придобиха някакво, макар и частично популяризиране. За изминалите пет-шест месеца феновете на този жанр вече не са десетки, а стотици, че дори и хиляди. Много от тях обаче са изпробвали само първата и доста спорна игра от този тип "Здрач над Ендивал". Повечето хора още не са се добрали до истински Dungeons&Dragons поради една единствена причина – парите.

Но ето, че най-после дойде моментът, когато ще можете да прочетете правилата на тази система и най-накрая ще можете да поиграете на истинска ролева игра.

Как ще стане това? Много просто – единственото, което ще ви трябва, е интернет, време и ентусиазъм. Ролевите фенове вече могат да разчитат на сайт с ресурси за системата D&D. И откакто rpg.hit.bg е свален за реконструкция (пожелавам му скорошно връщане в интернет), алтернативата май е една:

www.bgdungeon.da.ru

Какво има в него? Сайтът в момента се изгражда, но откъм съдържателна страна определено не остава назад във времето. Той е разделен на няколко секции, които съдържат различен тип литература на тема "книжни RPG-та". Във всяка от секциите ще се добавят нови и нови неща постоянно, тъй че ако наминавате оттам един два-пъти месечно, сигурно винаги ще има нещо ново за сваляне и четене. :-) Сайтът ви предлага основните книги за играча, водещия и няколко ръководства за различните расови и класови специализации.

В раздела [Библиотеката] има всякакви книги с правила. Там има списъци с оръжия и екипировка, магии и т.н. В тази част от страницата ще можете да намерите и ръководство за играча от трета ревизия на D&D. Ще намерите и ръководство за преминаване от втора на трета ревизия. Според мен това е малко безсмислено при положение, че в списъка все още не фигурира ръководството за водещия по новата система.

В разделите [Драконите] и [Персонажите] авторите са сложили интересни енциклопедии с чудовища, специализации на класовете и расови предпочитания. Най-интересният от всички раздели на е [Тъмницата]. Там авторите обещават да публикуват

приключения, писани от фенове на ролевите игри

Защо ли там да не се появи и някое ваше творение. Единственото, което трябва да направите, е да го изпратите на dungeon@abv.bg. След няколко дни то ще се появи на сайта и ще може да бъде играно от познати и непознати ентусиасти на тема RPG-та. Освен това двамата тъмничари (както авторите наричат себе си) обещават, че ще сложат и няколко готови приключения. На страницата има и една секция-мистерия, която се казва [Пророчествата]. Там пише, че тя ще бъде изненада, която ще бъде разкрита по-късно.

Сайтът е направен изцяло в стил D&D и е забулен в мистерия. Тъмничарите, заели се с направата на този ресурсен сайт, определено заслужават поздравления и похвали за ентусиазма. Дано обаче не бъдем подведени за пореден път, както редовно се случва у нас. Дано се обновява редовно. Дано се превърне в най-големия сайт за ресурси на тема D&D в България.

Пожелавам "на добър час" на [Тъмничарите] и завършвам с техните думи:

Този сайт се прави от двама смели тъмничари! Целта, с която те съградиха тази, засега повече приличаща на килер, тъмница, е да популяризират и развиват ролевата мания D&D! Посетете ги отново, когато, надяваме се, ако не им мине дракон път, те ще са публикували още повече...

Всеки, който иска да се свърже с тях, може да го направи на *dungeon@abv.bg*

Орлин Широв



Дори и за момент тези три раси не могат да спрат да заяждат помежду си. Продължението на Alien Nations е просто наложително!

the Nations

Какво е The Nations? Спомняте ли си преди време една симпатична игричка на име Alien Nations? Е, ако отговорът е "да", значи се сещате с какво си имате работа, а именно с нейно продължение! Свидетели сме на завръщането на сексапилните амазонки, на смешните пимони и на грозните саджики с една единствена цел: само и само още веднъж да нахлуем в техния свят и да покорим свободните и не чак толкова свободните територии.

Ако Settlers ви е любима игра, то просто не виждам как може да пропуснете и The Nations. Въпреки че на пръв поглед има очевидни прилики с нея, играта притежава невероятен чар, фентъзи атмосфера и

прилична доза хумор

който по начало липсва в поредицата Settlers. В The Nations има три напълно различаващи се помежду си раси. Първата от тях са пимоните – симпатични и предизвикващи лека усмивка сини създания. Те са общителни, дружелюбни и единственото нещо, от което се интересуват, е храната. В момента, когато осъзнаят, че в корема им има празно място, те на секундата ще запълнят стомашната си кухина с каквото им попадне. С течение на времето ще осъзнаете, че едва ли има същества с по-големи стомаси от техните.

Амазонките – втората раса, са горда матриархална общност. Въпреки че се водят "силен пол", нищо женско не им е чуждо. За тях найважното нещо е външният вид. До-





като пимоните обичат да гуляят от здрач до зори, тези дами предпочитат музиката и танците край огъня. На амазонките постоянно има липсва сапунът, а основното нещо, което постоянно искат, са козметични принадлежности. :-)

Саджиките пък са подли насекомоподобни същества, които обожават шегите, особено когато са за сметка на другите. Те нямат нищо против да скроят някой гадничък номер на пимоните или на амазонките. Представителите на тази раса са и заклети алкохолици. Още преди да е станало време за лягане, са се размазали тотално и лежат под масите до сутринта. Когато съмне, винаги ги гони зъл махмурлук.

Но как, вероятно се питате вие, са попаднали три такива раси на една планета на име Лукат? Отговорът се крие в първата част на играта.

Става въпрос за един бог

и трите му помощници – междупланетните щъркели, които трябва да носят семената на живота по планетите в галактиката. И така, един ден Създателят си наумил да сътвори три семена, които да носят в себе си живота на три напълно различни раси. Междупланетните щъркели трябвало да ги оставят на три различни и отдалечени планети, за да водят спокоен и самостоятелен живот. Е, да, ама не. На щъркелите им писнало да летят, решили да си пийнат малко вода на планетата Лукат, зарязали семената там и оплескали цялата работа.

Така се зародили расите на амазонките, пимоните и саджиките, които заради своенравните си характери започнали да водят война помежду си. Но този конфликт скоро отшумял. Така стигаме до историята в The Nations.

REALTIME STRATEGY

графика
звук
геймплей
общо





издател 1xCD
JoWood
www.thenations-game.com

системни изисквания
P II 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/ME
300 MB free HDD, DirectX 8.0, 3D Video




Един ден пимон на име Корн внесъл смут сред съгражданите си като започнал да плямпа предсказания за Избрания, който щял да дойде и да революционизира живота на планетата Лукат. Той щял да бъде божествен, красив, силен... Но Корн нищо не споменал за това от коя раса ще се пръкне този необикновен тип. Добричките пимони осигурили всички желания на самообявилия се пророк, които се изразявали в пиене и ядене. Той твърдял, че само така щял да види още по-напред в бъдещето.

Постепенно обаче този слух се разнесъл и сред амазонките и саджиките. Те обявили, че Избрания ще дойде от тяхната раса. Със същото твърдение се намесили и пимоните. Настанал голям хаос, в който всеки искал да докаже своята гледна точка. И ето че се намерил повод трите фракции да се сбият отново.

Независимо с коя раса играете, ще трябва да се съобразявате с нуждите на хората, които я представляват. Съществена новост в The Nations е разделянето на пимоните, амазонките и саджиките на отделни под племена. Поемате контрола над едно от тях и с течение на играта се опитвате да присъедините към себе си и останалите. Постигате това като се подчинявате на техните нужди или просто като ги премажете с доволно голяма армия.

Сградите

са разделени на три класа – граждански, производствени и военни. Разнообразието е голямо. Системата на строене и на функциониране на отделните постройки до голяма степен съвпада със Settlers. Има и една малка разлика – за да произведете даден продукт, не ви трябват десет сгради. Този елемент е малко по-опростен тук и това до голяма степен е много по-удобно. Основните ресурси, с които ще трябва да се справяте, са дърво, стомана, злато, дъски и камъни. Естествено, на разположение са и още около петнайсетина стоки, които пасват на нуждите на подчинените ви.

Основна сграда и на трите раси е лабораторията, в която изследвате нови напредничави идеи за развитието на вашето селище. Бързината, с която един учен ще се справя със задачата си, зависи от неговата степен на образование – бакалавър, магистър или доктор. Когато изучите всичко от едно технологично ниво, преминавате към нова "ера" в развитието си и така, докато не стигнете тавана на познанието.

Ако не се грижите

както трябва за потребностите на вашите хора (условно казано), тяхната мотивация ще спадне много бързо. Има опасност те да се изнесат със семейството си от вашия град или дори да станат престъпници и да започнат да тероризират останалите. Затова винаги трябва да следите дали има къде да живеят, дали получават всички стоки, които искат, и дали могат да си починат по обяд в местната кръчма. Времето в The Nations се отмерва с часовник. Една нормална минута е равна на петнайсет в играта. Щом стрелките покаже 17.45, всеки бърза към дома си, за да се хвърли в леглото и да откърти чак до осем сутринта. Много работливи раси, няма що... :-) Ще трябва да се съобразявате и с боговете. Ако сте достатъчно добрички и отправяте постоянни молитви към тях, може да имате късмет и да пратите чума на съседното вражеско племе. :-)

Графиката на играта е шарена и детайлна. Има и екстра да приближавате и отдалечавате камерата на няколко нива. Звукът е малко дразнещ и честно казано не е кой знае какво. А музиката хич не пасва на общия пейзаж. Но въпреки това мога да кажа само, че това е хубава игричка, която заслужава вниманието на всеки геймър.

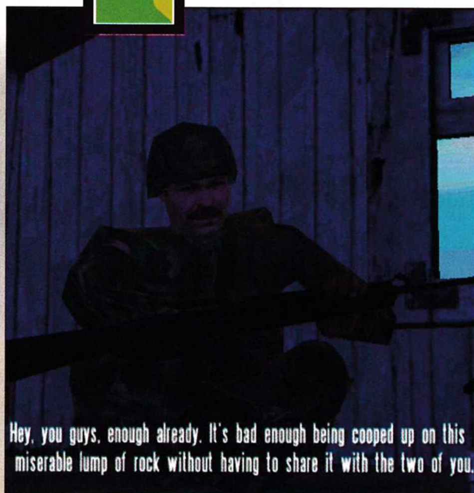
Владимир Тодоров





Хайде да си поиграем на война. Ама наистина, тук няма да има шест-пет. Ако някога сте се чудили какво е да си под обстрел или как са се чувствали морските пехотинци във Виетнам, тази игра ще ви даде отговор на въпроса защо не можем да си играем на мир.

Operation Flashpoint: Cold War Crisis





Все по-малко хора си спомнят времето отпреди 15-20 години, времето на Студената война. Тогава светът беше разделен и контролиран от две велики сили, изпаднали в безцелно военно съревноване помежду си. Оттогава насам много неща се случиха и историята донесе един куп изненади, а някогашното разделение претърпя сериозна трансформация. Operation Flashpoint ни връща във времето, когато светът за първи път почувства нужда да се промени.

Преди 15-20 години в Съветския съюз започна процесът на прословутата "перестройка", а главен секретар на КПСС стана Човекът с Белега. Съветският съюз се тресеше от социална, икономическа и не на последно място – от политическа криза.

По същото време отвъд Голямата вода един бивш киноактьор решаваше съдбините на американския континент – както времето показа, той се справи успешно със задачата си.

Но какво щеше да стане, ако...

Това е въпросът, който явно са си задавали младите чешки дизайнери от Bohemia Interactive. Създавайки Operation Flashpoint, те прехвърлят играча във времето на Студената война и на теоретичен военен конфликт, който може би щеше да избухне, ако реставраторските сили в Кремъл бяха взели превес над "перестроечните".

Изборът на жанра "тактически шутер" не е случаен. През последните две-три години екшън-игрите изживяват невероятна трансформация. Ако преди любимият сценарий на дивелопърите беше свързан с извънземни, които нападат нашата планета или с храбри рейнджъри, запокитени нейде в космоса да спасяват Вселената, то сега едва ли не всяко второ заглавие е посветено на полицейско-военната тематика. Днес злите сили идват от Изток, по възможност от бившите съветски републики, а темите са крайно терористични. Ако не вярвате, вижте резултатите от гласуването на нашия сайт на въпроса "Какъв е най-добрият сценарий за една екшън-игра". Всички са на мнение, че добрият екшън трябва да е кървав и брутален, а жанровите предпочитания клонят точно към военната тематика. Уви, това са законите на времето.

Operation Flashpoint се опитва да бъде нещо повече от всички досега появили се тактически шутъри. Играта представлява стопроцентова, висококачествена симулация на война. Играчът влиза в ролята на редник Дейвид Армстронг. Той е обикновен натовски войник от американския контингент, изпратен на редовно учение в обикновена натовска база. Действието се развива през 1985 година. В Източен Берлин се водят преговори за световната криза с наркотиците. Това е първото важно решение, с което трябва да се справи новият главсек на партията Михаил Горбачов. Вътрешната опозиция в Съветския съюз обаче е против него. Източници докладват, че Николай Странски, шеф на КГБ, заедно с още няколко висшестоящи военни е напуснал Москва...

Скоро в близост до натовската база, която се намира на въображаем остров, избухва военен конфликт, като основно е засегнато мирното население. В такава ситу-

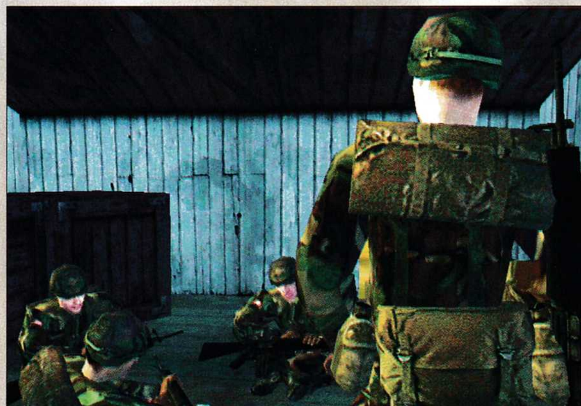
TACTIC SHOOTER

графика	★★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★★
общо	★★★★



издател *1xCD*
Codemasters
http://www.flashpoint1985.com/
системни изисквания
P II 450 MHz, 128 MB RAM, Win 9x
DirectX 8.0a, 3D Video 16 MB RAM







ация на храбрия натовски войник не му остава нищо друго, освен да се хвърли в бой за свободата и мира. Ура-а-а-а-а! :-)

Действието в Operation Flashpoint наподобява интерактивен филм

Спорове и шегички между войниците, прехвърляне между две бойни задачи в реално време – това вече сме го виждали някъде. Правилно в Project I.G.I. Като качество на графиката и двете игри са сред добрите представители на жанра. Лично субективното ми усещане обаче е в полза на Project I.G.I. – прекалено неестествено помръдващите устни на войниците в Operation Flashpoint, неумелите им движения с ръце или липсата на всякаква координация между крайниците и трупа при движение по-скоро ме издразниха. Като изключим тези малки проблеми, всичко останало във визуално отношение е ok.

В началото на играта преминавате през няколко учебни мисии, които имат за цел да ви запознаят с най-основните неща като стрелба и придвижване. Operation Flashpoint може да се играе както от първо, така и от трето лице.

Пространствата в Operation Flashpoint са огромни и като нищо можете да прекарате пет-шест реални часа в бродене и промъкване из гори и полета. Действието се развива на три големи острова, които са били под контрол на НАТО преди изненадващото нападение, а всеки от тях има своите нивелационни особености. Освен безкрайните терени играта може да се похвали и с възможността да управлявате всякакъв военен транспорт или да се возите в него – танкове, джипове, хеликоптери или камиони. Разбира се, не трябва да очаквате богатството на детайли или автентичността на класическите танкови или летателни симулации, но все пак това е нов аспект в този тип игри. Има мисии, в които единствената ви задача е да закарате с камион другите членове на бойната група до следващия контролен пункт.

По отношение на гейменето може да се каже, че

Operation Flashpoint е сравнително трудна игра

С напредването на мисиите растете в йерархията и трупате ценен боен опит. Нивото на реализъм е толкова високо, че на моменти ми се струваше почти потискащо. Съвсем като в истинска война и тук трябва да внимавате особено много и да се придържате към формацията си. Нивото на изкуствения интелект е изключително добро като участниците във формацията всячески ви помагат. Успехът се крие в търпението и постоянството – когато срещу вас се появи танк Т-80, най-доброто, което можете да направите, е да се скриете в някой храст и да изчакате отминаването му. Ако сте насред полето, първата ви задача е да си намерите храстче за прикритие – в противен случай рискът да ви продупчат каската е повече от висок.

Бойните формации, в които се движите, се състоят от различен тип войници. Стандартното въоръжение на всички е американската автоматична пушка М16. В различни мисии може да ви се наложи да използвате лека картечница М60, гранатомет М203, противотанково оръдие или просто обикновени гранати. Арсеналът, който всеки войник може да носи със себе си, е ограничен и се състои от три пълнители за автомата, както и от гнезда за гранати или противотанкови снаряди. Освен с оръжие можете да разполагате и със специални приспособления като бинокъл или очила за нощно виждане.

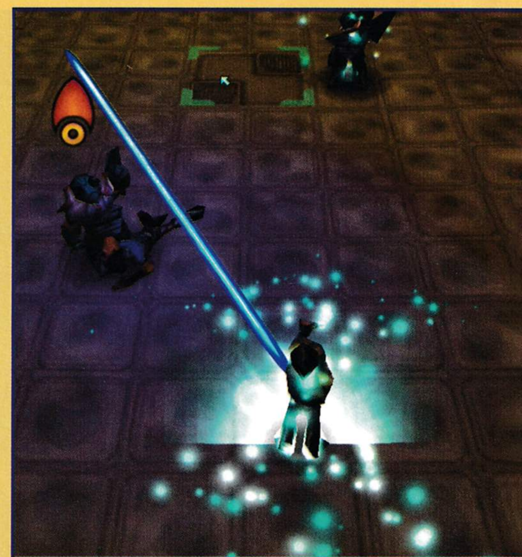
Високото ниво на реализъм донякъде може да стане основна пречка за пълно удоволствие от играта. Лично на мен ми убягна насладата от клеченето в някой храст, докато изчаквам преминаването на противниковите бронирани части. На моменти управлението е просто влудяващо с неконтролируемостта и алогичността си.

Въпреки това Operation Flashpoint е най-доброто, което запалените милитаристи могат да очакват. Тук те ще усетят тръпката на бойното поле най-истински.

Александър Бойчев

Ако обичате хубавите стратегии, но вече ви е втръснало от еднообразни картини, намерете Startopia. Играта използва стари идеи, но е изпълнена по един невероятно красив и различен начин.





Всичко ново е в една или друга степен добре забравено и плесенясало старо. Сравнително рядко някой успява да измисли нещо качествено различно, което става за масова консумация. В повечето случаи просто се прибягва до копиране на елементи от вече правени неща. За радост съществуват персони, които успяват да пообършат прахта от старите продукти, така че в крайна сметка да се получи нещо адски различно и забавно. Нещо подобно е и Startopia...

В основата

си това е класическа стратегия от рода на Zeus, Cleopatra и още там каквото се сетите. Основната разлика е, че действието се развива в космоса и навсякъде щъкат извънземни. Имаме си определен терен, където се строят различни съоръжения или сгради, набира се персонал и се завъжда население. Ако всичко е наред, нещата потръгват и се закрепват в едно стабилно положение, при което малко или много мисията е изпълнена. Интересното при Startopia е, че всичко е изпълнено с невероятно количество фантазия – от звуковите ефекти до идеята на всяко от нивата.

Действието на играта се върти около система от стари търговски космически станции. По една или друга причина първоначално повечето от тях са в плачевно състояние. Историята започва в единствената функционираща част на един от космическите обекти. Целта е проста: икономическо развитие и в крайна степен господство над по-малка или по-голяма част от вселената... Станциите, върху които е базирано действието на играта, са разхвърляни из най-забутаните кътчета на изучения космос. Погледнати отвън, бегло напомнят на идейните скици към произведенията на повечето фантасти от края на миналия век. Конструкцията представлява просто голямо колело, което се върти около собствения си център.

Отвътре пространството е разделено на три. Първото ниво съдържа всички основни компоненти, като докове, енергиен генератор, фабрика за преработка на отпадъци, лаборатории и т.н. На втория етаж са магазините, баровете, хотелите, мотелите и местата за неприлични забавления.

Третото ниво

е една прекрасна дива местност с езерце, островче и два бряга. "Екологическият" кът е нещо като божествената площадка на играча. При желание може да се добави допълнително вода, да се изсуши всичко, да се устрои някой буен тропически кът или модел на сибирската пустош. Това своеобразно паркче е мястото за релаксация на повечето от гостите. Обикновено създанията обичат да поплуват, да полежат или просто да си направят разходка под лунна светлина.

Строежът на каквото и да е е лесен и практичен. Сградите са компресирани в малки контейнери. Отварянето им се осъществява с просто кликване на десния бутон на мишката. Основните компоненти на станцията най-често присъстват още в началото на играта. Екстрите се купуват от гос-

REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★★
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆



издател 1xCD
Mucky Foot Productions / Eidos Interactive
http://www.eidosinteractive.co.uk/

системни изисквания
PII 450 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
300 MB free HDD, 8 MB Video RAM







тувващите търговци.

Малко или много за всичко на станцията се плаща. Пари се намират сравнително лесно. След изваждане на моментните разходи от приходите обикновено остава голяма печалба. Сумата в повечето случаи е напълно достатъчна за един сносен прогрес...

Пет минути

след началото на Startopia и построяването на жизненоважните компоненти станцията започва да се тъпче с всевъзможни извънземни. По-голямата част от разумните създания имат определено хуманоидни черти – два крака, две ръце, ходят изправени. И все пак човек бързо може да стигне до извода, че из вселената щъкат всевъзможни вариации на тема цвят, размер и брой глави.

В най-общи линии расите имат сходни изисквания към условията на средата. Спят в една и съща постройка, ядат от едни и същи автомати. Някои са големи педанти, обичат стенните часовници и хубавите големи бани. Други обожават следобедната дрямка и качествената синтетична бира. Всеки вид извънземно си има своята специализирана ниша в галактическото общество. Например малките сиви човечета с големите тъжни очи са ненадминати медицински специалисти. Болничното отделение на нито една станция не може да просъществува и час без тези миниатюрни меланхолици.

Персоналът

на станцията е разделен на две. Първата част се състои от групичка роботи с общо предназначение. Не са скъпи, не изискват особена поддръжка и винаги си намират подходяща работа. Вторият комплект се попълва от редиците на гостите. Избирате си някое създание, кликвате върху него и четете. В малък прозорец излизат расовите особености, работната характеристика и полицейското досие. Ако си харесате съществото, наемате го. Следва кратък подскок и радостен възглас. За да върви работата добре, необходимо е работният персонал да е винаги доволен, сит и наспан. Малките подаръчета, парични премии и всички подобни глупости обикновено разрешават и най-обърканите профсъюзни каши.

С развитието на действието на сцената изникват все повече и повече проблеми. Икономически сътресения, природни катаклизми и т.н. са ваш постоянен спътник. За да премине всичко и станцията да продължи да набира скорост, необходима е солидна доза фантазия и късмет. Конкуренцията също не си клати краката, а крои план след план, кой от кой по-пъклен. На пръв поглед веселяшкият свят на Startopia прилича доста на аквариум, запълнен с прегладнели пирани. Диверсионните операции и терористичните актове валят като из ведро...



За съжаление задачите са само десетина и не биха отнели кой знае колко време. Частично решение е свободната игра – Open Sandbox, която позволява изготвянето на мисия от самия играч. Детайлите, които могат да се донастройват преди започнете, са наистина много. При малко въображение и достатъчно желание всеки би могъл да си състави поне двайсетина различни приключения.

Оформлението

на играта по отношение на звука и картината се вписва идеално към историята. Картинките са като извадени от пародия на "Досиета X". Създадената атмосфера е адски приятна. Графиката е изцяло 3D. Камерата на погледа се движи във всички възможни посоки. Опциите за приближаване и отдалечаване са супер. При желание можете да следите всяко едно нещо, което се случва в станцията, включително кой влиза и излиза от банята и какво дават в момента по телевизията. Звукът на Startopia не отстъпва по нищо на останалите елементи на играта. Писукания, ръмжене, цирикане – всичко си се чува точно и ясно. Най-забавни са терористичните актове, особено бомбените атентати.

Въпреки цялата шарения и постоянно движение, играта е лека. Зарежда се бавничко, но ако веднъж запали – няма спиране.

Сергей Ганчев

Все ми се искаше някак си да ви кажа, колко много ми е допаднала тази игра... Идеята звучеше обещаващо...

Arthur's Knights
Chapter II
The Secrets of Merlin





Още с инсталацията си новата игра на Cryo Interactive Arthur's Knight's II: The Secret Of Merlin събуди у мен неподозирани до момента чувства. :-) Стори ми се, че е една от онези игри, пресъздаващи по завладяващ начин изпълнения с чудеса фентъзи свят. Заглавия, които изобилстваха в близкото, а и по-далечно минало – спомнете си Quest for Glory, Legend of Kyrandia, King's Quest... Все игри, които ми пълнят душата. Рекох си, че дори ще ги превъзхожда, поне може да е техен еквивалент, но с подобаващи за сегашните стандарти графика и озвучаване...

Симпатията, която се разгоря в мен, ми навяваше спомени за безкрайните часове пред монитора, прекарани в бродене из красивите гори, обраслите с бръшлян камъни, приказните замъци... Но този магически свят бързо избледня в моето съзнание и отстъпи на разочарованието. :-(Уви, големият ентусиазъм се оказа неоснователен и беше почти мигновено попарен след пускането на куеста.

Какво точно не е в ред на играта? За съжаление доста неща. С тях ще ви занимая обаче след като разкажа







Историята

Тя е едно от добрите неща, с които ще се срещнете.

Вие сте жаден за приключения хлапак. С усилие отмествате тежката порта и влизате в огромната кръгла библиотека. Започвате да бомбардирате затрупания с прашни книги и пергаменти историк с въпроси и молби да ви разкаже повече за последната книга, която е написал. Той не се оставя много да го убеждавате и на драго сърце откликва на молбата ви...

VI-VII век, Великобритания. Във времена като онези страната е разкъсвана от междуособни битки и е на ръба на криза. Народът е раздвояван между новата вяра – в един всемогъщ Бог и старата – вярата в силата на богините, феите, елфите... Всъщност това е битката за надмощие между християнството и келтските вярвания. Тъй като историята е гъвкава наука и изглежда различно през погледа на хората, и тази история си има два различни варианта. Имате право на избор – дали да чуете варианта за Брадуин-келтския воин или за Брадуин-християнския рицар.

Независимо от избора и в двата случая местата, които посещавате, съвпадат. Тъпизмът, който авторите са допуснали в случая е, че така имате достъп до всички места, а не всички са ви необходими, което донякъде би могло да обърка и затрудни играча.

Различното в случая са героите и задачите, който ви се поставят. Като келт например търсите съветите на Ланселот, а като християнски воин – на чародея Мерлин. Сюжетът следва историята на първата част на играта (Origins Of Excalibur) – след смъртта на баща си и след като побеждава своя полубрат Морганор, Брадуин (който е незаконно дете) е обявен за крал на Атрибатите от Артур. Оказва се обаче, че кралят и цялата му рода са прокълнати. По тялото на владетеля се появяват неизлечими ра-

QUEST

графика	★★★½☆☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★☆☆☆
общо	★★★☆☆☆

PC CD ROM

издател *3xCD*
Cryo Interactive
http://arthur.cryogame.com/
системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
300 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video







зяждащи пътта му рани. Той получава предложение – неговото здраве срещу неговите принципи. За да спаси живота си, той трябва да се отрече от клетвите за вярност, които е дал, когато е бил посветен в рицарство. Везната, разбира се, се накланя в полза на правдата, тъй като той е с кристално чиста душа и бла-бла-бла...

Непоклатим в решението си да служи само на доброто, той отказва. Небесата му изпращат знак – бял елен. След като го последва и преминава през много перипетии, героят успява да освободи потомството си от проклятието и спасява кралството си от страшна опасност.

Така бавно навлизате в този мой така любим фентъзи свят, изпълнен с магии и чудеса, който ви отвежда в Авълон. Когато най-после се завръщате,

са изминали двадесет години

които са променили кралството до неузнаваемост. Гуейн е мъртъв, Ланселот е избягал с Гуиневър... Гражданската война опустошава страната, хвърляйки я в бавна и мъчителна агония. Артуровото управление е в своя залез. И вие, разбира се, трябва да поставите всичко на мястото му.

Играта е изтъкана от исторически факти и легенди и това е една от добрите идеи, обречени на провал. Наистина първо звучеше примамливо, но според мен хората от Cryo са се олели малко и са я превърнали в хроника, което донякъде убива удоволствието от гейминга. Ако сте ентусиаст да научите повече, това сигурно ще ви допадне – има и допълнителна информация и много факти по епохата, както и легендите и митовете за героите.

Играта обаче не е особено динамична. В началото сте обречени да побродите из картата. Не можете да съкратите пътя (или поне аз не открих как става това. :-) За да се придвижите донякъде, ВИНАГИ трябва да се дундуркате на стария си кон. Е, на мен това определено ми подейства на нервите...

Интерфейсът ми се стори доста неудобен, но пък и аз не много съм навита да свиквам с него. Ползвате предимно клавиатура.

Графиката не е нещо невиждано и адски много ми напомня на Rome: Caesar's Will. Сходство в двата продукта откривам както в начина, по който са поднесени историческите факти, така и в количеството им – малко повече са от необходимото. Относно начина на поднасяне на фактите смятам, че The Messenger превъзхожда тези две заглавия, защото действително успява да вплете историята в геймплея. Тук ще се сблъскате със

сухото сервиране на тонове информация

която аз – признавам си – не удостоих с вниманието си...

Друго, което не ми хареса, е, че суровостта и бруталността на епохата не се усеща в битките. На практика вие и не участвате в такива – ако някой ви нападне, автоматично се стартира анимация, която показва поражението на опонента ви.

И все пак не мога, а и не искам, да преодолея желанието си да ви кажа повече и за добрите страни на играта. За съжаление те са доста недостатъчни, за да променят мнението, което си създадох. Освен историята май само звукът е нещото, което ще впиша като постижение на Cryo Interactive. Незнайно защо и в това отношение откривам плашеща прилика с Rome...

Болно ми е, че заклеймих тази игра, която изглеждаше така добре. Първоначално много ми се искаше да повярвам, че ми харесва, но въпреки положените усилия просто не успях... Това обаче не бива да ви отчайва. Винаги има надежда – ако се понапънете, може и да откриете повече положителни страни. Тук вината си е моя – нервите не ми стигнаха да го направя.

Лили Стоилова

Уродливи анимацийки и черен хумор ще ви посрещнат в компютърната интерпретация на историята за доктор Джекил и мистър Хайд

Jakyll & Hyde



Почителната история на непокварения д-р Джекил и уродливата му тъмна страна – Хайд, буди интерес у хората десетилетия наред. След написването на оригиналното произведение през 1886 г. се появяват много интерпретации – пиеси, филми и т.н. Предполагам голяма част от вас са запознати с оригиналната история на Джекил и Хайд. За тези, които са пропуснали да прочетат произведението на Робърт Луис Стивънсън, ще разкажа с две думи за какво иде реч.

1890 г. Лондон. Дъжд, дъжд и още много дъжд. Позната картинка. Мрак обгръща тъмните тесни улички. Файтони се люшкат по хлъзгавите пътища... Там, някъде в тази мрачна обстановка, е и лабораторията на д-р Джекил, който е не само медик, но светило в областта на физиката. Той е изключително милостив човек, а списъкът с безплатно лекуваните пациенти е безкраен.

Този факт обаче не се нрави на сър Джордж, който е баща на годеницата му. Обвиняван неколкократно в прекомерната си непорочност, Джекил започва разработката на малко по-различен проект, тласкан през цялото време от бъдещия си тъст. Професорът прави експерименти със странни лекарства и накрая сътворява отвратителен буламач, който разделя доброто и злото в човек. По този начин се ражда и маниакалният убиец Хайд – олицетворение на всичко гадно у Джекил. Чудовището е оставено да живее заради милозливостта на Джекил (и заради значимостта си за световната наука). В един момент обаче убиецът излиза от контрол и се превръща в това, което е...

Историята на играта

Минали са десетина години от неприятния инцидент с Хайд. Лабораторията на Джекил е същинска лудница, пълна с откачалки, лекувани (което е силно ка-



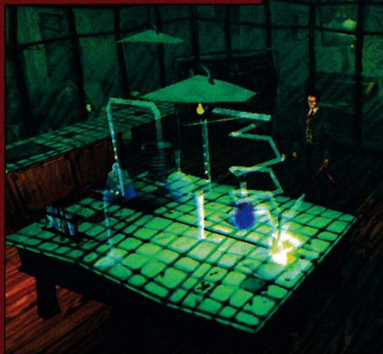
ACTION/ADVENTURE

графика	★★★★★
звук	★★★★★
геймплей	★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

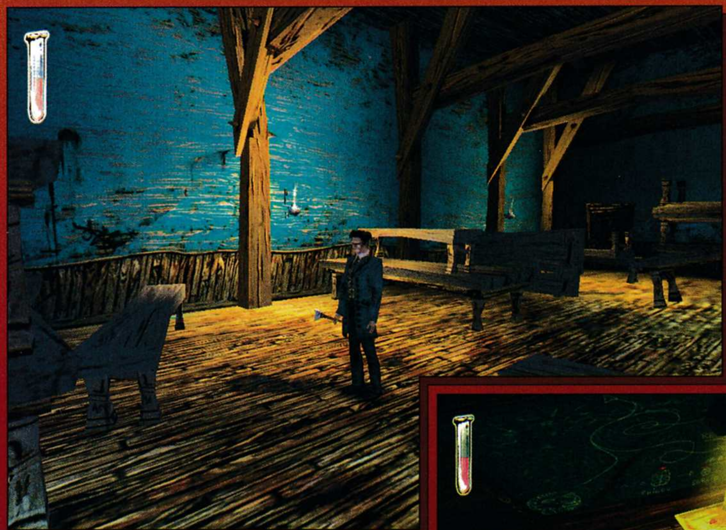
издател 1xCD
Cryo Interactive
www.jekyll-game.com

системни изисквания
P II 400 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/ME
100 MB free HDD, DirectX 8, 3D Video





зано) от доктора. Нещо обаче се случва. Гадовете започват свободно да си щъкат из огромната сграда. Дъщеричката на Хайд изчезва. Всичко се обръща с краката нагоре. Принуден от обстоятелствата, доктор Джекил трябва да се върне към стария кошмар. Съдбата на малкото му ангелче зависи от това детето е единствената радост в живота му... Гръбнакът на доктора изпуква. Остра болка. Светкавица осветява стаята. Тъмната фигура е сякаш променена – по-ниска, сгърбена и грозна. Хайд.





Оказва се, че сянката, предизвикала всичко това, е... Е няма да ви кажа. :-) Но нейните подбуди са тъмни. Негодникът, отвлякъл дъщерята на Джекил, иска да се сдобие с извратена стара книга на злото. Джекил праща Хайд при тъмна мистична организация, за да я вземе.

Геймплеят

Нещата тук са на средно или по-скоро добро ниво. В началните нива неведнъж ще ви се наложи да осакатите някой ненормален пациент. Те обаче доста бързо тупват като зрели круши и едва ли ще са истинска трудност за вас. Когато напреднете, ще установите, че на доста места се изисква повече ум, отколкото чист пердах, и това много ми допадна. За да превъртите приключението, ще трябва да си служите и с не един и два предмета: ключове, еликсири, разтвори и други интересни нещица, намерили място в инвентара. Ще решавате и много пъзели и загадки.

В дизайна на играта, който беше обявен от някои гейм-критици за Осмото чудо на света, намирам доста заемки от психарията, създадена от болния мозък на American McGee. Истината е обаче, че Алиса ми хареса неколкократно повече, а и все пак в случая си остава оригиналът. Най-очебийните прилики са разкривените прозорци и стени.. Цветовата палитра обаче е по-бедна и като цяло има нещо, което ѝ липсва. Мелодийката също не изневерява на стила на цялата игра и е зак ачливо зловеща.

На очи се набиват и опитите на френските автори да скалъпят нещо, което да

хем е уродливо, хем съдържа хумор

Истината е, че сме виждали далеч по-забавни неща и далеч по-забавни предстои да видим. Някакъв странен чар обаче се крие в гротескните фигурки. Неестествено късите прасци и дългият торс на вашия леко прегърбен, червендалест асистент например са част от характерните черти на всички герои, които ми направиха приятно впечатление. На пръв поглед персонажите изглеждат адски разнообразни, но ако се загледате, ще откриете, че голяма част от тях имат прекомерно издължени фигури и лица или са турбо-широкоплещести.

Говорейки за всичко това, ми се искаше да привлека вниманието ви и към набора от оръжия на нашия герой, но поне аз и до ден днешен разполагам само с едно-единствено нещо – някаква сопа. Не губете надежда обаче. Вярвам, че разнообразието не е подминало този френски продукт. Може би ще имате повече късмет от мен.

Предполагам, че би следвало да ви разкрия и нещичко повече по местата, из които ще търсите щерката си. Като начало ще излезете от кабинета си и ще преминете през многото помещения на собствената си лаборатория. Тя обаче е фрашкана с лудите, за които вече споменах. Прокарвайки си път през тумбите лунатици, ще стигнете и до отговорите на многото въпроси, измъчващи д-р Джекил. Бързам да ви осведомя, че ще играете и от името на мистър Хайд, когато търсите книгата.

В заключение ми се иска да кажа, че като цяло играта е на доста прилично ниво. Ще посъветвам всички, които са си паднали по неколкократно споменатата касапщина на American McGee, да пробват и тази игрица, въпреки че тя е много по-скромна и пестелива откъм кръв и карантии. Приликата между двете заглавия е може би малко особена и на някои от вас ще се види доста далечна, но атмосферата донякъде е копирана.

Кажи-речи 70 на сто от видяното

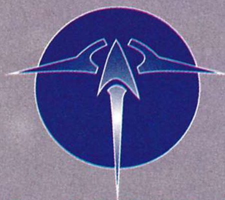
буди смътни спомени за Алиса в страната на чудесата

Дано не съм ви досадила с натрапчивите мисли на тема плагиатство, но те не ме оставят на мира. Така и не успявам да бъда равнодушна, когато много добри заглавия залагат предимно на нечия чужда оригинална идея.

Но в крайна сметка, ако любимите ви игри спадат към action/adventure жанра, не си спестявайте това заглавие. Вероятността да ви допадне е повече от средна. За да не ви подведа, все пак ще добавя, че играта е далеч от съвършенството. Просто не подхождайте с много големи очаквания и have fun! ;-)))

Лили Стоилова

Beam me up, Scotty...



STAR TREK DEEP SPACE NINE
DOMINION WARS







Star Trek си е Star Trek, съмнение няма. За радост или съжаление сериалът не слиза от сцената няколко десетилетия, а игри по темата се бълват като за световно. Явно шефовете на Paramount са решили да изстискат идеята до край. Поредният продукт, с който се срещаме тази година, се казва Dominion Wars. Историята на играта използва мотиви от сериала Star Trek: Deep Space Nine. В основата на действието лежат две враждуващи страни: едната е Dominion Alliance, а другата – Federation Alliance. Мирът между тях е невъзможен по чисто идейни съображения. От край време едните са заложили на "тоягата и моркова", а другите – на разлигавения демократичен подход.

След дългогодишно ходене по нервите нещо в схемата се обърква и се стига до обявяване на война. Все едно присъстваме на сблъсък СССР – САЩ, който се развива в далечното бъдеще.

Dominion Wars

не е нищо повече от една силно опростена стратегия. В цялата игра има само бой. По-точно взаимно разпарчадосващи се космически кораби. Отсъстват всякакви мозъчни напъни, свързани с каквито и да е залежи, сгради или технологии. Печелите битка, получавате точки, купувате нов кораб, влизате в ново сражение и така нататък.

Играта може да бъде водена от всяка страна, която си поискаме. Общо мисиите са двадесетина. Нивата се преминават по два начина.

Вариант едно – взривяване на целия противников флот.

Вариант две – взривяване на половината вражески обекти и превземане на останалите на абордаж.

Пленените по време на битки кораби са изключително полезни при мелетата. За съжаление не могат да бъдат използвани при някоя от следващите задачи.

Хубавото на

серията полуфабрикати

на тема Star Trek е сравнително качествената изработка. Dominion Wars не прави изключение. Графиките на играта са достатъчно и не прекалено цветни. Детайлите са си наред. Малките странични закачки като пробойни в корпуса се появяват съвсем на място.

Единственото нещо, което поражда силно съмнение, са твърде странните места из Вселената, където се развива действието. В една от мисиите на "добрите" се забелязва огромна планета, разцепена на две. Доста объркващо е, все едно някой е поставил макетче, което обяснява строежа на земната кора. Не съм много сигурен, ама май такива неща в природата са невъзможни. :-)

Озвучаването на играта наподобява сериала. Ефектите са изкопирани едно към едно – от стрелбата с торпедата до телепорта. Музиката е нещо като

предсмъртното издихание на симфоничен оркестър

Фанфарите и всичките му там характерни финтифлюшки звучат със страшна сила. Ако си затворите очите, спокойно можете да се заблудите, че гледате някой от епизодите на Междузвездни войни.

Малкият досаден момент, който определено може да ви развали настроението, е скоростта, с която се развива действието. Ако не я коригирате, за успешното преминаване на една мисия са необходими поне няколко часа. Към края на сценария космическите мастодонти се гърмят изключително бавно. Скоростта, разбира се, може и да се надъни, но тогава всичко започва да се развива твърде странно и откачено. Все едно сте преяли с шоколад и сънувате нещо наистина впечатляващо...

Сергей Ганчев

REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★☆	PC CD ROM
звук	★★★★☆☆	
геймплей	★★★☆☆☆	
общо	★★★★☆☆	

издател *1xCD*
Gizmo Games/Simon and Shustler
www.simonsays.com/dominionwars_site
системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98/ME
150 MB free HDD, DirectX 7/8, 3D Video

Star Trek няма да умре, казват някои. Още две такива заглавия и ще си говорим за космическата сага единствено в минало време - с тъга и много-много незаинтересованост. Жалко....

Star Trek StarFleet Command Orion Pirates



Космосът е привлекателен, биха казали някои. Преди около 20-30 години това е била, естествено, и най-вълнуващата, мистична и плодородна тема за всеки, решил да каже нещо повече от поредните обичайни две приказки на кръст (ето, сега и аз се възползвам от тази леко архаична традиция). Днес хората много повече се вълнуват от глобалното затопляне, кризата с еврото, или казано с думи прости - от своите си проблеми. Може би изведнъж повярвахме, че щом е дошъл 21-ят век, пътуването до Луната или експедициите до Марс ще са нещо съвсем обикновено.

Дори Холивуд го закъса

Само се замислете колко филми на космическа тематика са излезли през последните няколко години и дали някой от тях успя да стане блокбъстър! И все пак...

И все пак Star Trek е жив. Този може би най-дълъг, най-успешен и най-значим за няколко поколения телевизионен сериал, сравним по епохалното си значение единствено със Star Wars, продължава да е благодатна тема за разработчиците на игри. Всъщност да, единствени те май не се включват в общата заспалост и все още творят по тази тема. Но във всичко това има нещо не както трябва. Ако видите Orion Pirates, ще разберете какво имам предвид - сложните зрели мисли на позастаряващи чичковци-дивелопъри сякаш се отразяват като в гладко езеро в тази игра. Тя е досадна, донякъде тромава, но като цяло - хмм, но като цяло едва ли заслужава вниманието ви.

графика	★★★★☆☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★☆☆☆☆
общо	★★★☆☆☆

PC CD ROM

STRATEGY

издател *1xCD*
Interplay
http://www.interplay.com/sfc-op
системни изисквания
Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
400 MB свободно място на диска

Но по същество. Starfleet Command е плод на усилията на Interplay и представлява пореден опит за интерпретация на темата Starfleet Battles. Orion Pirates пък е експанжън към тази игра. За щастие (може би) това заглавие има малко общо със страхотни игри като Star Trek Voyager: Elite Force и StarTrek Deep Space Nine: The Fallen. В жанрово отношение Orion Pirates принадлежи донякъде към стратегиите, донякъде към класическите космически корабни аркади. На моменти много ми напомняше на Star Control, но всъщност си е съвсем различна игра. В началото можете да избирате между сингъл- и мултиплейър. Лично на мен

менютата ми се сториха претрупани и донякъде скрити

А може би именно това е целено - всичко да напомня идеята за космически кораб от края на 70-те. Само че вече сме виждали много по-добри неща, така че сантименталното смигване не функционира, поне в моя случай.

На вашето внимание са три типа игра - тренировъчни мисии, скърмиш и кампанийна игра. В никакъв случай не изпускайте туториъла. По стара традиция всичко се командва с цялата клавиатура, по възможност със 102-та ѝ клавиша, а управлението с мишка е по-скоро досадно заради пренебрежимо малкия размер на иконките. Тази нелепост е може би основната причина в нито един момент (поне в началото) да не знаете какво става, откъде идва и защо, по дяволите, ви убиват.

Когато посвикнете обаче, ще бъдете впечатлени от дълбочината на възможностите и тяхното разнообразие. Orion Pirates изисква много тактическо мислене и планиране. Съвсем като в реалността, съвсем като в истински военен космически кораб ще можете като на кино да натискате бутончета, да планирате действия и да се радвате на всички онези малки детайли, които ще предизвикат приятен гъдел по гърбовете на запалените космически стратези.

А ако не сте от този тип геймъри? Тогава единствено мога да ви задам следния въпрос: откога не сте излизали поне за малко навън? Лято е, време е за Counter-Strike. :-)

Александър Бойчев

"Ударът на ударите" е мечтата на всеки обирджия. Пътят към него е труден. Но в края на краищата идеята си заслужава



Преди десетина години куестовете бяха едни от най-популярните игри. Но с течение на времето се появяваха все по-завладяващи и забавни жанрове. Единствено "мохикани" от рода на Monkey Island продължаваха, а и продължават да държат фронта. За радост или съжаление напоследък се появяват все повече и повече произведения, носещи "духа" на близкото минало. В тази категория попада и The Sting. Историята на играта е следната:

Бивш второкачествен крадец

излиза от затвора и е приютен от стар приятел. Целта му е една – да събере сили и опит, за да извърши "удара на ударите" или с други думи – The Sting.

Пътят към върха на криминалната пирамида обаче е дълъг. Играта започва със солови обири на бензиностанции и беззащитни старици. При малко късмет с течение на времето се трупа опит и популярност в подземните среди. Набираме съратници, купуваме нови оръдия на труда и т.н.. Градът, където се развива действието, е един горе-долу с размерите на Копривщица. Двадесет минути пеш и го прекосяваме от край до край...

Като цяло играта не е трудна. Има само две неща, които трябва да се избягват – полицейските патрули и алармените инсталации. Преди всеки удар се съставя подробен план. Всички грабежи си имат минимална цел, която се изразява в определено количество пари. В играта се крадат не само бленуваните от всеки финикийски знаци. Радиоприемниците, бижутата и всякакви тем подобни неща вървят добре на черния пазар.



Неприятното е, че раницата на един средностатистически бандит не е много голяма. Плячката трябва да се подбира внимателно. След като целевата сума бъде достигната, героят и неговата компания с чиста съвест могат да се отправят към някое такси или скрита наоколо кола.

За жалост всякакви малки детайли в The Sting са окастрени до наистина влудяваща степен. Няма значение дали отваряте вратите с шперц или просто ги разбивате с брадва. И в двата случая изпълнителят на злокобното действие се навежда и започва да маха с ръце по един твърде непонятен начин. Над осемдесет процента от

минувачите са почти статични

Всякакъв опит за контакт с тях е невъзможен. Случайните удари извън сценария на играта са практически неосъществими.

Управлението на The Sting е лесно. Има три четири основни неща, които могат да бъдат кликвани с мишката. Предметите, които стават за използване по какъвто и да е начин, просветват всеки път, когато се посочат с курсора. Ако обектът не е врата, прозорец или колело, той задължително върви с точно описание на килограмите и стойността си.

Графиките на играта са хубави. 3D-то е както си трябва, но цветовете са твърде убити и еднообразни. Почти всичко е в сиво и кафяво. През цялото време имах усещането за предстояща тропическа буря. В някои от по-отдалечените части на града има някаква феноменално гъста мъгла, която никога не изчезва. Единствените по-шарени неща са групичка яркочервени кучета и пъплещите от време на време таксита. Гледната точка на камерата може да се мърда накъдето си поискаме. В тесни стаички и помещенията, претрупани с обекти, това е особено полезно.

Звукът е малко досаден, шумовете са твърде изкуствени, с леки ретро-изпълнения в стила на добрите стари PC-спикъри. Както забелязваме, The Sting не ме изпълва с особена еуфория.

Сергей Ганчев

QUEST

графика	★★★★☆☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★☆☆



издател *1xCD*
Jowood Productions
http://www.clou2.com/
системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
200 MB free HDD, 16 MB 3D Video

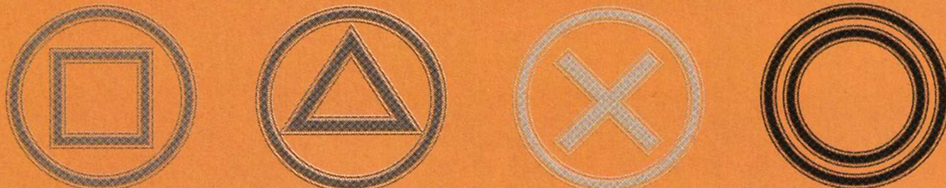
PS MANIA

Летните жеги могат да охладят ентусиазма и на най-запалените геймъри, но пък нощите са наши, както винаги. И както обикновено, поредното издание на ISS Pro Evolution 2, отново е най-добрият футболен симулатор, навестявал някога домашна гейминг платформа. Останалото са предимно надежди и тръпка в очакване на предстоящата "втора вълна" от PlayStation2 игри и премиерата на X-Box и Game Cube. В този ред на мисли миниинтервюто с един от създателите на PS2 версията на една от най-популярните PC игри на всички времена – Half-Life, е повече от показателно.

Ивелин Г. Иванов

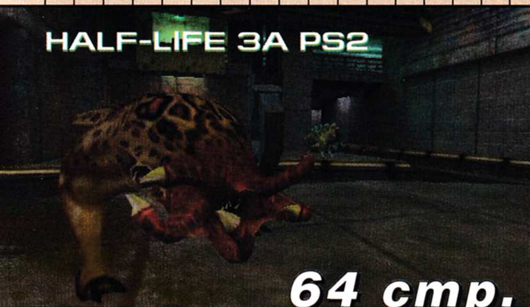
ISS2
iss pro
evolution





ISS PRO EVOLUTION 2
60 стр.







НОВА ИГРА НА NAMCO

Namco издадоха нова Java игра, базирана на добре познатата поредица Tekken. Tekken Command Battle ще позволи на собствениците на мобилни телефони да премерят сили помежду си, опитвайки да "набират" изведените върху екрана цифрови команди по-бързо от своя противник. Играта ще е на разположение на японските фенове от 12 юли тази година през мрежата EZweb, а месечно това удоволствие ще им струва 300 йени (около 6 лева).

ИЗЛИЗА НОВ DREAMCAST

Sega обявиха, че през месец септември тази година ще пуснат на пазара ново издание на Dreamcast. Конзолата, кръстена R7, ще се продава в Япония за 9900 йени (около 180 лева) и ще се различава от стандартния Dreamcast само по черната си кутия и логото R7.

METAL GEAR SOLID 2 - ПРЕЗ НОЕМВРИ 2001 Г.

Konami обявиха датата на американската премиера на Metal Gear Solid 2 за PlayStation2 – ноември 2001 г. Японската премиера на играта ще последва едва няколко седмици по-късно, като за пръв път заглавие от този калибър ще стартира извън страната, където е било създадено. Като основна причина се изтъква разликата в началото на Коледните празници в двете страни, но се носят слухове, че на везните е натежало значително по-топлото посрещане, което MGS2 получи от американската публика на тазгодишното E3 шоу в Лос Анджелис.

НОВИ СКРИЙНШОТОВЕ ОТ TEKKEN 4

Namco разпространиха официално нови скрийншотове от Tekken 4. До момента беше оповестен само пълният списък с герои за изданието на играта за монетния игрален автомат System 246 arcade game, но сега издателят гигант се реши на далеч по-смела стъпка и демонстрира пред отбрана публика самата игра в нейния завършен вариант. Очевидци твърдят, че след леко "прибързаната" Tekken Tag Tournament, която определено не се възползва напълно от възможностите на PS2, именно Tekken 4 е истинският отговор на най-горещите молитви на феновете на поредицата. Играта ще се появи по монетните автомати още през юли тази година, а PlayStation2 премиерата ѝ се очаква в началото на 2002-ра.

ФИЛМ ПО SOUL CALIBUR

Хонгконгската кинозвезда Само Хунг смята да заснеме филм по Dreamcast beat 'em up хита на Namco – Soul Calibur. "Пухкавият" боец от екшън комедиите на Джеки Чан ще бъде продуцент и режисьор на новата продукция, а снимките ще започнат веднага щом приключи работата по настоящия му проект Highbinders, отново екшън с бойни изкуства, в който звезди са Джеки Чан и Кристи Чунг. Засега не се знае нищо за бюджета на филма, нито за евентуалните нови звездни попълнения, но част от снимките със сигурност ще се състоят в Китай и... в Прага.

ISS 2

iss pro evolution







ISS Pro, многократно обявяван от кого ли не за най-добрия футболен симулатор въобще, се появи за последен път в PSOne формат. Този път изданието е кръстено ISS Pro Evolution 2 и аз лично не бях виждал от доста време насам подобен единодушен възторг в специализираните издания





Лошото е само, че след цели четири PSOne издания и дори едно за PlayStation2, International Superstar Soccer Pro продължава да бъде все така дълбоко непознат на българския геймър. В България явно си падаме повече по опаковката, отколкото по съдържанието. Единственият недостатък на серията ISS Pro е липсата на истинските имена на играчите и реални първенства или турнири. За сметка на това, от самото начало въпросните футболисти приличаха визуално доста на "оригиналите", различаваха се по ръст и дори по физиономия, доста преди за такива "ненужни детайли" да се сетят авторите на коя да е друга футболна игра.

Мога да продължа в същия дух и за анимациите в ISS, които безспорно винаги са били най-убедителните в жанра, но ще спра дотук. Защото

истинският диамант в короната

на ISS винаги е бил изкуственият интелект. Зад тази напомпана фраза, която сигурно вече сте успели да намразите, се крие способността на виртуалните футболисти да се държат като футболни звезди от плът и кръв, а в крайна сметка това ви дава възможността да играете на своя PlayStation истински футбол, а не само нещо, което много прилича на "красивата игра".

Какво имам предвид? Забелязвали ли сте някога, че която и футболна игра да изберете, а те не са една и две, след не повече от месец-два неизменно стигате до момента, в който просто сте "превъртели" всички възможни разигравания? Казано още по-просто – вече знаете какво ще се случи в следващия момент. Знаете примерно, че при центрирана висока топка в наказателното поле нещата могат да се развият по два или най-много три точно определени начина, знаете кога точно ще отнемете топката и кога най-вероятно ще ви я отнемат, кога вратарят ще улови и кога ще избие и което е най-лошото – как точно се правят "лесни голове". Не знам за вас, но на мен това ужасно ми разваля удоволствието от играта. Е, в коя да е ISS Pro няма и следа от това. Можете да играете буквално години наред и ISS Pro да продължава да ви изненадва с неща, които не са се случвали преди.

Направих този свръхдълъг увод с надеждата, че ако сте истински футболни фенове и досега никога не сте попадали на ISS Pro игра, казаните по-горе думи ще ви отворят очите за ваше добро. Ако ли пък случайно сте сред шепата броящи се на пръсти ISS фенове в България, ето че идва ред и на вашата част от статията.

Всеки, изиграл надлъж и нашир ISS Pro Evolution, сигурно си е казвал "от това по-добре, просто няма накъде". Особено като се има предвид, че навършилият наскоро "преклонната" петгодишна възраст PlayStation принципно няма ресурси, за да поеме нещо по-сериозно. Konami обаче изглежда са решили, че дължат извинение на феновете за онова безумие, наречено ISS Pro 2000. Всъщност подбудите им едва

FOOTBALL SIM





графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★
издател	KCET / Konami
играчи	1-4

www.konami-europe.com/games/issevo/





ли са били чак толкова благородни, но нищо не ни пречи да помечтаем, нали? По-важното е, че чудото се е случило. ISS Pro Evolution 2 е

още по-добър от почти перфектния ISS Pro Evolution!

Някой търсач на кусури сигурно би могъл да каже, че това е все същата игра с нови менюта и няколко козметични промени. И наистина – на пръв поглед Evolution 2 изглежда почти идентично със своя предшественик. Достатъчно е обаче да изиграете едно единствено полувреме, за да почувствате разликата. Като начало различните гледни точки – леко променени, така че да дават още по-добър поглед върху игралното поле, независимо дали играете на 14- или на 21-инчов телевизор. Скоростта на игра, която нагласена на някоя от последните "чертички" караше първия Evolution да изглежда като някой от немите филми на Чарли Чаплин, този път е перфектно балансирана – нито твърде бавна на най-ниската скорост, нито комично бърза на най-голямата.

Както сигурно и сами се досещате, голямата издънка на поредицата продължава да бъде коментарът. И все пак този път репликите на Тери Бутчър са доста по-смислени, доста по-добре "изрецитирани" и казани на място. Издънки, разбира се, не липсват. Кому например е нужен "разбор на мача" в едно изречение, което гласи например – "Това беше тежък мач"?

Основните режими на игра са все същите с тази разлика, че този път Master League е разделена на две групи. За да преминеш във "висшата лига", трябва първо да набереш необходимите точки от мачовете във втора дивизия. Броят на отборите е нараснал на 24, като сред "новобранците" са Уестхям, Валенсия и Леверкузен. Сред "майсторските" отбори има дори два отвъдокеански – Рио Де Жанейро и Буенос Айрес, в които поради липса на познания върху латиноамериканския футбол не можах да разпозная оригиналите. Което ме подсеща да ви уведомя с прискърбие, че – уви – имената на отборите отново не са истинските, а носят само названието на градовете, откъдето идват.

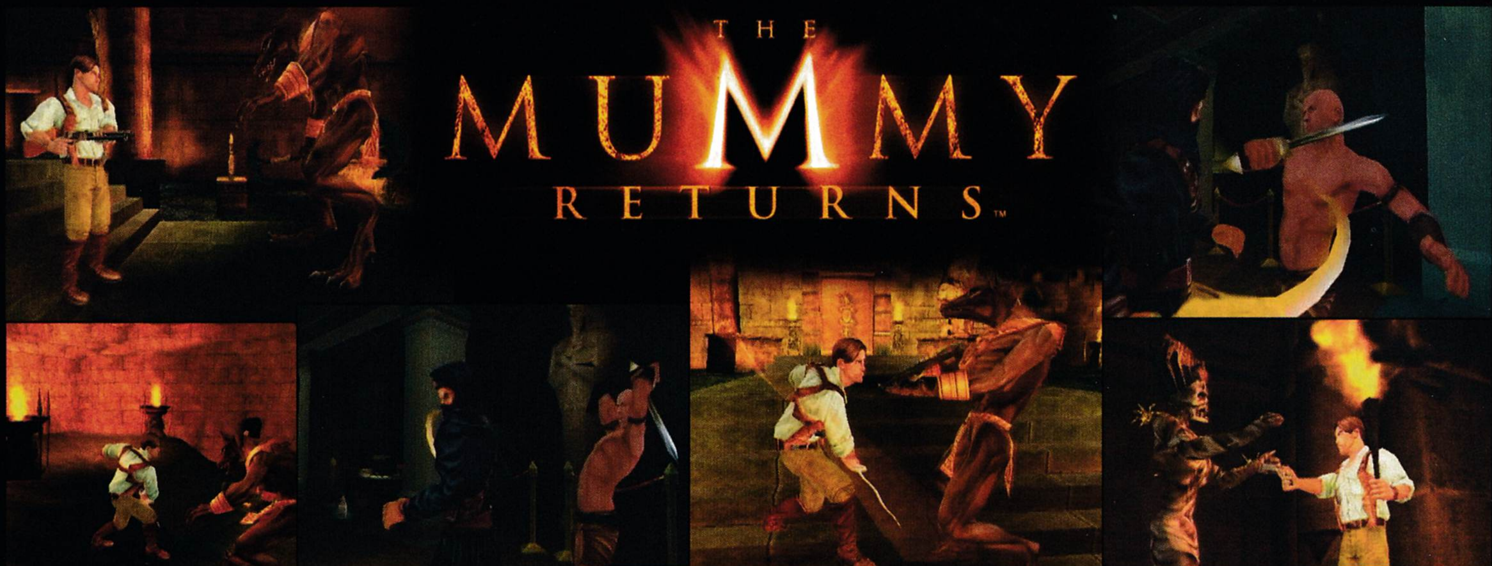
Далеч по-неприятно обаче ми беше да установя, че имената на играчите също не са истинските. От доста време се носеха слухове, че Konami все пак са купили FIFPro лиценза и футболистите в новото издание на ISS Pro най-после ще се казват така, както са ги кръстили родителите им. Жалко, но очевидно тази екстра ще се появи за пръв път в PlayStation2 дебюта на KCET (екипът, създал всяко от "истинските" ISS Pro издания до момента), който можем да очакваме към края на годината. Така или иначе, лъскавите лицензи (т.е. "опаковката", за която споменах по-горе) никога не са били силната страна на ISS Pro, ето защо едва ли някой фен на поредицата ще си окачи черна лентичка по този повод.

В Evolution 2 за пръв път в ISS Pro игра са въведени и

контузии на играчите

И както можеше да се предположи, това е направено доста по-елегантно, отколкото във вездесъщата FIFA, където можеш като пич да извадиш от игра кой да е от ключовите играчи на противника без дори да ти лепнат жълт картон. Преди всичко бързам да ви предупредя, че ако сте свикнали да си служите честичко с шпагати за отнемане на топката, този път ви очакват сериозни неприятности. Съдиите в Evolution 2 са адски придирчиви и почти всеки сериозно закъснял шпагат се наказва безмилостно. Не трябва, естествено, да забравяте за тази техника, просто ще трябва да се научите да я изпълнявате с хирургическа точност. Но думата ми беше за контузиите. Преди всичко те се случват несравнимо порядко, отколкото във FIFA 2001 и освен това няма да ви се налага непременно да смените (скърцайки със зъби) контузения играч. Иначе със сигурност няма да можете да го използвате в следващия мач, което определено вдига летвата пред селекционерските ви умения.

Пропуснах любимата си тема за изкуствения интелект съвсем умишлено. Ако се отплесна да ви разказвам интересни "случки" от Evolution 2, ще откараме до Световното. Вместо това ви оставям сами да ги изживеете. Един доста по-добър писач на статии за игри беше казал, че истински добрата игра ти позволява сам да разкажеш твоята си история, вместо да ти натрапва своята собствена. Ст ранно, никога не съм предполагал, че тази философска максима важи дори за футболните симулатори.



"Мумията" беше ако не страхотен, то поне доста добър филм. За сметка на това играта по него се оказа кажи-речи пълен боклук. Дали след като филмът "Мумията се завръща" е кажи-речи пълен боклук (повярвайте ми, гледах го вече), играта по него ще бъде най-малкото доста добра?

Уви, за този отговор ще трябва да изчакаме още половин година. От видяното до момента мога само да кажа, че Mummy Returns най-вероятно ще реабилитира изстрадалите фенове на Рик О'Конъл и Компания. Или по-скоро – Рик О'Конъл и Фамилия... Но нека не ви развалям гледането на новия филм с предварително издадени тайни. Самият филм ще се справи далеч по-добре от мен с тази задача.

И тъй, прескачаме историята на Mummy Returns с уточнението, че тя следва свободно сюжета на едноименния филм. Важно е все пак да знаете, че гологлавият палавник Имотеп отново е поканен на купона, и то не само за да създава главоболия на Рик. Интересното е, че и двамата гореспоменати герои си имат един еднакво опасен и за двамата враг –

Кралят Скорпион

Ако сте гледали вече трейлъра на новия филм, сигурно знаете, че именно това е ролята, поверена на Павето... така де, Скалата. Апропо, въпросната роля е сведена почти изцяло до нечленоразделни звуци и смехотворни гримаси, в които великият кечист безспорно е недостижим.

Обратно към играта. Принципно тя би трябвало да бъде екшън приключение с гледна точка от трето лице. От видяното на E3 ми се стори, че по-скоро става въпрос за почти аркаден екшън от типа "изтрепи всичко наоколо". Освен това по всичко личи, че логическите загадки, доколкото ще ги има, трудно биха могли да минат за главоблъсканици. Естествено, нито едно от тези две неща не означава автоматично "тъпа игра". Спомнете си Dino Crisis 2 например. Просто искам да предпазя феновете на добрите пъзели от излишно разочарование.

Добрата новина е, че този път ще можете да избирате дали да играете от името на Рик или от това на Имотеп. Създателите на играта, разбира се, твърдят, че това означава на практика

"две игри в една"

Аз лично не бих отишъл толкова далеч. По-скоро става въпрос най-вече за разлика в арсенала, като при Рик той е по-скоро огнестрелен, а при Имотеп – предимно магически. Но пък ако ви е писнало да бъдете добрички, то поне ще можете да си поиграете на злодеи, стремящи се към световно господство.

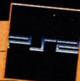
И тъй като играта се разработва за PlayStation2, логично е да очакваме сериозен скок в качеството на графиката. От скрийншотовете можете да се убедите и сами, че скок е точната дума в случая. Моделите на героите и чудовищата в новата игра са далеч по-детайлни и дори постигат доста прилична

физическа прилика

с актьорите от филма. Самите нива изглеждат несравнимо по-добре, с по-богати текстури и доста по-високо ниво на интерактивност, макар то за пореден път да се свежда до това какво от декора може са се счупи и какво – не. На изложението E3 анимациите на персонажите все още изглеждаха доста постни, но представител на Blitz бързо ме предупреди, че това е все още работен вариант и че през последните няколко месеца преди излизането на играта ще бъде работено най-вече, за да се постигне далеч по-добър резултат именно в този аспект.

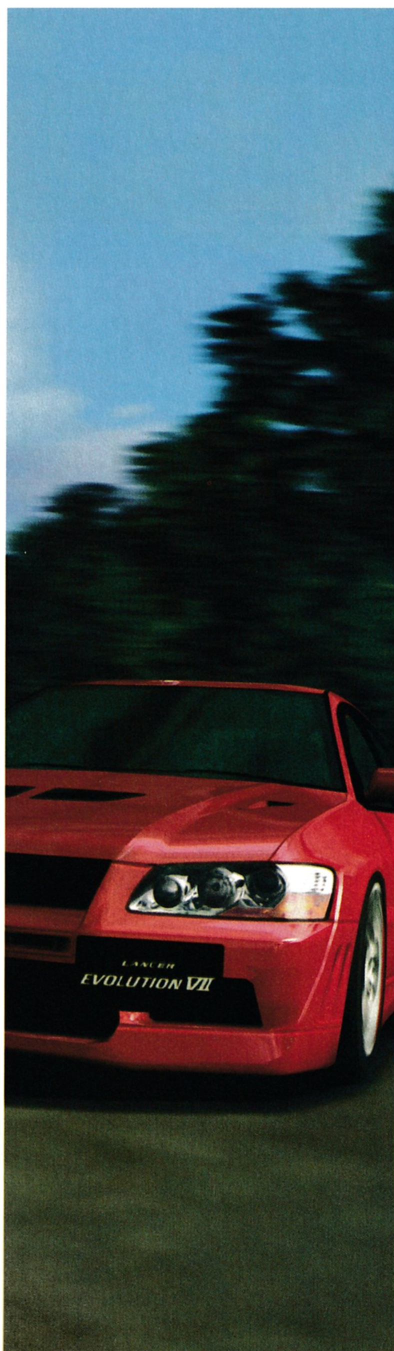
Като си припомним, че за след Tomb Raider за PlayStation така и не се появи истински добра игра а ла "Индиана Джоунс", Mummy Returns като нищо може да се превърне в сериозен хит. Особено като се има предвид, че ни предстои дълго и мъчително очакване на "Мумията 3" ако такова продължение се появи въобще, разбира се. По-всичко личи, че филмът по Tomb Raider също далеч не е това, което би трябвало да бъде.

ACTION



разработва	Blitz
издава	Vivendi Publishing
премиера	Коледа 2001


Esso
MICHELIN
MAGNETI MARELLI


LANCER
EVOLUTION VII


ZENT
36




COMPUTER
ENTERTAINMENT


ПУЛСАР

Феновете на PC версията със сигурност ще познаят играта

Ранди Питчфорд е сред създалите на доста добре приетото PC разширение за Half-Life – Opposing Force и нарещия още самостоятелен Half-Life епизод Blue Shift. Сега Ранди и неговият екип са се заели да прехвърлят един истински мегахит, какъвто е Half-Life, от една платформа на друга, което винаги е доста неблагодарно и твърде рисковано занятие. Дали Half-Life ще се чувства на PlayStation2 територия като у дома си или просто ще последва нерадостната участ на PS2 версията на Unreal Tournament?







PS2 версията на Half-Life ще поддържа ли вибрационната функция на DualShock2?

Да, Dual Shock вибрацията ще играе важна роля в подсилването на специфичната атмосфера на играта. Когато например някой head crab изскочи изведнъж от мрака и се лепне за лицето на играча, шокът ще бъде подсилен значително от вибрацията в ръцете ви джойпад, като това най-вероятно ще ви накара наистина да подскочите.

А ще бъдат ли използвани напълно аналоговите функции на джойпада?

Освен движението и оглеждането в играта на практика няма много функции, които да се нуждаят от аналогово управление. Затова пък действието "скок/навеждане" от оригиналната игра вече не изисква натискането на два различни клавиша. В PS2 версията можете просто да натиснете силно и да задържите "скок" бутона, за да преминете автоматично в "навеждане", докато сте във въздуха.

Ще има ли "екстри" за отключване – допълнителни нива, различни карти, оръжия и скинове?

Има доста неща, до които можете да се доберете само след успех в други части от играта. Освен това в PlayStation2 за пръв път е включен допълнителен cooperative режим, кръстен Decay. Изпълнението на различни мисии в Decay режим ще ви дава достъп до бонус мисии и нови мултиплейър карти. Има и абсолютно нов персонаж Alien Slave, който се отключва след изпълнението на определени задачи.

Как адаптирахте системата на управление към "конзолния модел"?

Преди всичко добавихме lock-on прицелване, сходно с това в Zelda: Ocarina of Time за Nintendo64. Така престрелките станаха доста по-голям купон. Освен това променихме някои от основните функции, така че да пасват по-добре на играта с джойпад. В играта има управление по подразбиране, в което обаче можете да "преназначите" коя да е от функциите.

А графиката наистина ли е толкова добра?

Поне според нас, да. Феновете на PC версията определено ще познаят играта, но в същото време ще забележат скока в резолюцията на героите, техните лицеви анимации и прочее. Героите са приблизително два пъти по-детайлни от тези в излезлия наскоро "High Definition Pack" за PC. Декорите също са доста по-добри, особено на ниво светлинни ефекти, като включихме и някои нови текстури.



Ще могат ли да се правят записи в произволен момент?

Ранди Питчфорд: В Half-Life ще можете да записвате в кой да е миг от играта. В режим Decay ще можете да записвате само в края на мисията. В мултиплейър, логично, няма записи.

Колко от мултиплейър картите са нови и специално създадени за PS2 версията?

Има общо 12 мултиплейър карти, повечето от които са съвсем нови и създадени специално PlayStation 2 версията на играта.

Ще поддържа ли PS2 версията USB мишка и клавиатура?

Всяка стандартна USB мишка или клавиатура, съвместима с PS2, ще работи и с Half-Life.

Как мислите, Half-Life ще бъде ли по-добра от Unreal Tournament, Timesplitters или излязлата наскоро Red Fraction?

Това е Half-Life.

<OBJECT> :

UNKNOWN

Диверсионна група прониква в секретния институт, за да извърши кражба на прототип, търсен от конкурентна компания. Но когато достига нужното ѝ място, нервите надделяват над разума и в последвалата престрелка трима от членове загиват. Но дали е съвсем така? Експлозията на Обекта в съседната лаборатория изглежда спасява нечий живот ...







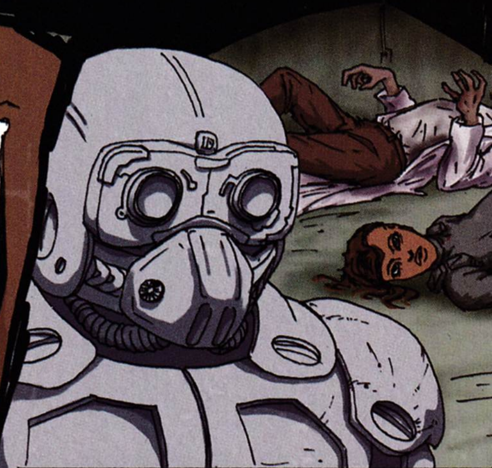


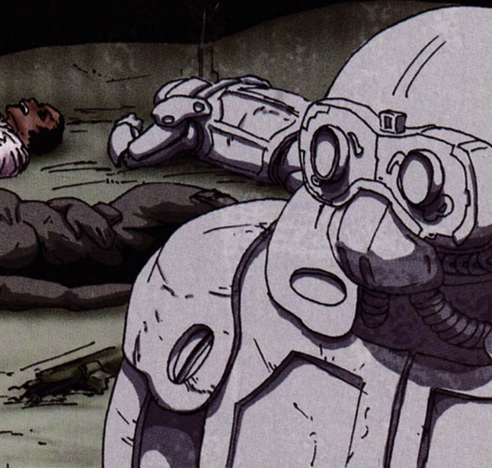



















Хей, къде е третият боклук? Не беше ли ...







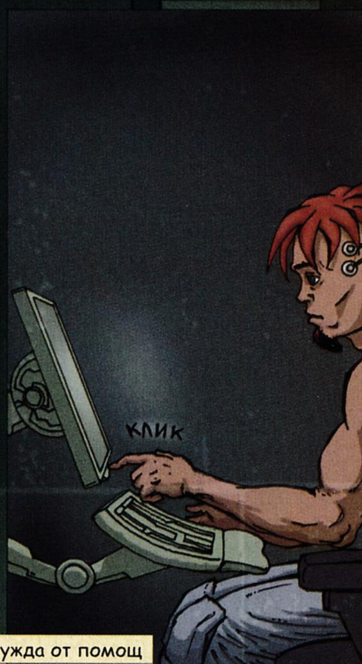


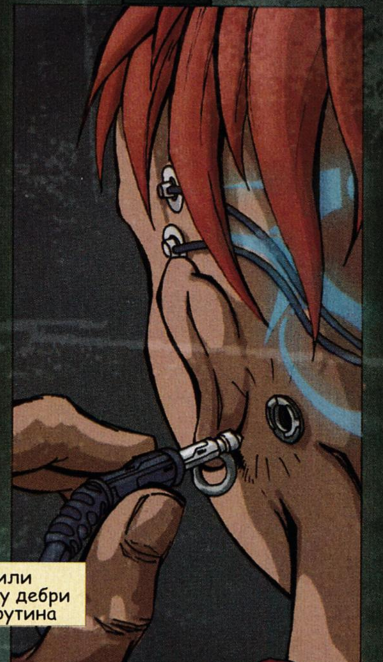





Нощем
Живее само по това време като че ли
Дневната светлина така или иначе не понася на ретината му


Не всеки има пари за защитни лещи
Може би някога ще стигне до някоя от онези митични тайландски клиники
и ще си имплантира сензори за визия
Може би ще изчистят и кръвта му от химикалите
И ще извадят мрежата от мозъка му
Мисълта за лоботомия и мозъчни операции явно не му понася, а и трепетът от предстоящата информация изстисква всичките останали ендорфини и адреналин от претоварените му жлези


КЛИК
Имат нужда от помощ
Е, той ще им я даде


Да живее на ръба на мрака или дълбоко във виртуалните му дебри отдавна се е превърнало в рутина

Умора

Мрежата носи толкова много умора и безвремие

Така или иначе е извън този свят

Няма слънце, няма материя

Но и там се уморяваш истински

И там умираш истински

Струва ли си да рискува за малкото пари, които получава от агентите на разузнавателните отдели?

А опасността някой ден убийците на корпорациите да стигнат и до него?

Все едно

Кара го да се чувства различен от онези, които вегетират там долу на улицата

Пък и доставя допълнително адреналин

Онези вече го чакат

Трябва да тръгва

Още един поглед наоколо

Поемане на дъх

Време е

СЛЕДВА_

Cheats & Trix

ANACHRONOX

Отворете файла Anachrono\anoxdata\CONFIGS\Default.cfg с нормален текстов редактор и потърсете за:
set debug 0 и го промените на set debug 1
Сега Debug опцията е активирана. Пуснете играта и натиснете **~**, след това напишете:
invoke 1:86 - Извиква Cheat менюто
battlewin - Пропускате битка
noclip - Минаване през стени/летене режим
exec noxdrop - ?
exec noxdrop_ai - Изключва AI на противника. Не, че много го има :)
exec bed - ?
exec envshot - ?



INDEPENDENCE WAR 2

Отворете файла **defaults.ini** в основната директория на играта с нормален текстов редактор и се огледайте за:
developer_mode = 0
и го промените на
developer_mode = 1
След това отворете файла **default.ini**, огледайте са за секцията с чийт ключовете и добавете/променете следните редове:
Неуязвимост: [icPlayer Pilot.DevIndestructable] Keyboard, I, CTRL, ALT
Моментално унищожение на целта: [icPlayer Pilot.DevKillCurrentTarget] Keyboard, X, CTRL, ALT
Телепортация до целта: [icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget] Keyboard, G, CTRL, ALT
Самоунищожение: [ic PlayerPilot.DevDamageSelf] Keyboard, K, CTRL, ALT
Сейвнете и пак стартирайте играта. Сега имаме 3 ключа-комбинации със съответния ефект. Моля, използвайте ги внимателно, особено оная работа със самоунищожението.

STAR TREK DEEP SPACE 9 DOMINION WARS

Когато изберете вражески кораб и позиционирате камерата на него, можете бавно да го унищожите, задържайки **Ctrl+Shift+Del**.

TECHNOMAGE

Докато играете, натиснете **[Enter]**, след това напишете един от следните кодове:
victory is mine - Печелите нивото
now you die - Губите играта
fill this bag - Добавяте си 10000 злато
revelation - Разкрива картата
build anything - Всички сгради са достъпни
give me power - Всички магии са достъпни
cheezy towers - Магиите нямат range ограничения
restoration - Възстановява здравето
frame it - Показва кадрите за секунда
i'm a loser baby - Пак губите играта (що ли имам чувството, че няма да го използвате много често?)
grow up - Избраният герой получава +5 нива на опитност.

PSX ЛЕГЕНДА

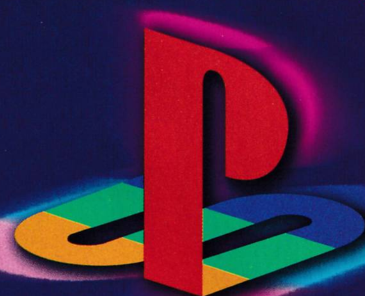
Бутонът квадрат - □
Бутонът кръг - ○
Бутонът с триъгълник - △
Бутонът с кръстче - ✕
Долу - **Д**
Горе - **Г**
Дясно - **Дя**
Ляво - **Л**

QUAKE 3: REVOLUTION

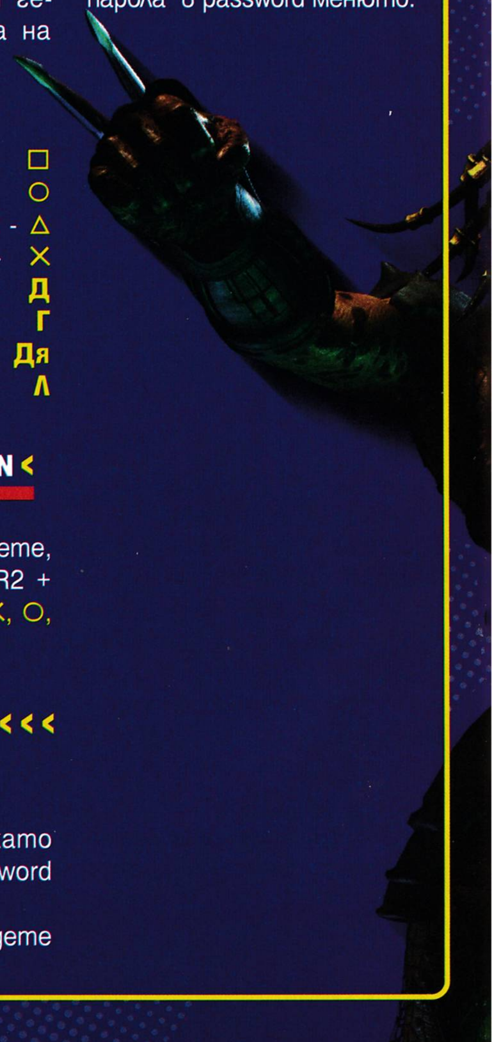
Пропускане на нива:
Докато играете, задръжте L1 + R1 + R2 + Select и натиснете ✕, ○, □, △, ✕, ○, □, △.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

Всички танкове:
Напишете **THRTN** като парола в password менюто.
Всички оръжия: Въведете **SRTHMB** като парола в password менюто.
Неограничени амуниции: Въведете **BLTFD** като парола в password менюто.
Избиране на ниво: Въведете **BCKDR** като парола в password менюто.
По-добри танкове: Въведете **DPPCKTS** като парола в password менюто.



PlayStation Cheats





Brandon gang: Въведеме **SMSLGNG** като парола в password менюто.
Cassandra gang: Въведеме **NSTYGRL** като парола в password менюто.
Свободно определяем 1 gang: Въведеме **TRDDY-BRRKS** като парола в password менюто.
Отваряне на бонус мисия в кампанията: Въведеме **WRDRB** като парола, за да отключите тайното ниво Boat Assault в края на кампанията.

WARJETZ

В прозореца за въвеждане на кодове напишете някой от следните чийтове:

JMPTT - Избирате ниво
DNGDM - Неуязвимост
MRRMR - Thick Броня
VRLRDS - Overlord-и
TWLVCHTS - Мега чийт - активира всички кодове
ZPPY - Бързи летящи единици
HMMR - По-големи оръжия
QD - Още по-големи оръжия
FRHS - Бърз огън
NSTNT - По-бързи изстрели
TWFSTD - Два пъти повече кредити
GRTD - Всички анимации
SNKY - Призрачен режим (неуязвимост/минаване през стени/летене)
NDBMBS - Двоен огън
DZZY - "Въртящ" се огън
DH - Top Gun
SPRLZY - Отключва всички нива и пароли са отключени
WNNNGS - +10 кредита
PYRS - Ъпгрейдва оръжията
SMSHNG - Самолетът ви печели
NDCSN - Сменяте самолета
SCRW - Регенерира щитовеме
WNRLFST - Valhalla
BXDRW - Показва кутиите с амуниции
WYPNT - Показва всички пътеуказатели
TWLVCHTS - Всички чийтове
ZTJRWLDW - Удвоява ефекта на чийтовете
MRCHBB - Невидимост
CHNKY - Нанасят ви по-малко щети
FLYNGTNK - Супер броня
NFCH - Всички оръжия
SPW - Безплатни амуниции
SHWRM - Всички джетове
STBLT - По-бързи джетове
WRCHST - Допълнителни пари
KCHNG - Удвоява парите
SWSSBNK - Спира плащането на данъци
GVTBCK - Power-Ups-ите продължават действието си постоянно
SMKTRL - Безплатен EMC
BMBBLL - Bomb Ball
CDDDHLR - Bomb Ball Weapons
QPVS - Bomb Ball Opus
FTMN - Ядрени бойни глави
SKTCHY - Hover режим
NPRBLM - Мега конвой
SLRP - Vampire режим

EHRGEIZ

Infinite режим:
Натиснеме **L1** + Start в **Press Start** менюто.
Racetrack режим:
Натиснеме **R1 + Start** в **Press Start** менюто.
Алтернативни костюми:
Задръжте Нагоре, докато избирате боец в **arcade mode character selection** менюто
Избиране на **Kouji Masuda**: Трябва да сте превъртели arcade режима, използвайки който и да е от бойците – мъже.
Избиране на **Clair Andrews**: Като по-горе, но трзябва да сте завършили играта с който и да е от воините – жени.
Избиране на **Yuffie Kisaragi**: Трябва да сте превъртели arcade режима с **Cloud.**
Избиране на **Vincent Valentine**: Трябва да сте превъртели играта с Tifa.
Fight as Django: Трябва успешно да сте превъртели arcade mode-а, използвайки осемте обикновени не-Final Fantasy 7 герои.
Избиране на Zack: Трябва успешно да сте минали arcade mode-а, използвайки всички Final Fantasy 7 герои.
Evil Panel мини-игра: Отворете **Battle Panel** мини-играта и победете компютъра (CPU) десет пъти един след друг. След това задръжте **L1 + L2 + R1 + R2** докато избирате **Battle Panel** опцията в главното меню.

TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS

Избиране на ниво:
Задръжте **Select + □ + ○** и натиснете **ДЯ, ДЯ, ДЯ, Г, Л, Д, R2** в прозореца за избиране на нивото. Забележка: Повече мисии ще бъдат отворени ако Tatsumaru вече е отключен, като играем герой.
Алтернативно избиране:
Натиснеме **Start** в map менюто и въведеме **load/save** менюто. Задръжте **R1** и натиснете **Г, Д, К, Г, Д, К, Г, Д, К, Д, Г, Х.**




RPG ЗА БЕЗ ПАРИ

Здравейте Вие, от PC Mania,

Пише Ви голям Ваш фен от Пловдив. Но не Ви пиша, за да Ви хваля. Искам да Ви задам един многоо важен въпрос.

Наскоро, заинтригуван от статията "RPG за фанатици", реших да си закупя книгата "Dungeons and Dragons". Посетих Amazon.com, за да видя цените. Там можеха да се видят "Player`s Handbook" и "Monster Manual", но не успях да видя "Dungeon`s Master Guide". За сметка на това имаше куп други книги и готови приключения. Искам да Ви попитам, мога ли да играя тези приключения, без да разполагам с "Dungeon`s Master Guide". Много ще съм Ви благодарен, ако намерите място за отговор.

Предварително благодаря!
Карган Лин

Здравей и ти, Карган. Намерихме място на нашите страници специално за теб, не само защото искахме да ти помогнем с нужната ти информация, но и поради още една причина. А именно – в нашата по лятному препълнена поща като бял пощенски гълъб светна твоето класическо, изрядно, на места леко поизбеляло (от времето сигурно) хартиено творение. Едно рядко срещано в нашето електронно ежедневие събитие.

По въпроса – в RPG-сесия може да се играе като играч или като Dungeon Master – това само за пояснение. Мастерът има за функция да бъде водач на играта, а останалите просто си геймят. Всеки играч се нуждае от Player Handbook, а мастерът – от Dungeon Master`s Manual. Предполагам най-ценното за теб ще бъде да узнаеш, че не е нужно да си поръчваш книгите от Amazon.com, а можеш да си ги свалиш в .pdf-формат от интернет (трябва ти и Acrobat Reader, в случай че не знаеш. Посети адрес http://bgdungeon.da.ru – там ще намериш не само менюълите, но и страшно много ръководства за някои класове герои и раси. Сайтът все още се доъпдейтва, така че ще има още – have a nice download! :)



ПЕЧЕЛИВШИТЕ ЗА БРОЙ 7/2001 г. ОТ ИГРАТА НА TOSHIBA СА

1.	Димитрина Димитрова	шапка
2.	Ели Маринова	фланелка
3.	Марин Маринов	3 месечен абонамент за PC Mania с диск
4.	Пламен Найденов	комплект батерии
5.	Антон Сеновишев	комплект батерии
6.	Darkmor	комплект батерии

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е. :-)

СВРЪХРЕАЛИСТИЧНО

Hi PC mania,

пиша ви по повод CS и нейната популярност. Каква е тази игра, ми кажете, която се води за реалистична, а всъщност е манджа с грозде? Отговорът е прост – това е CS. Като за начало тя има много-добра графика, но !!! Реализмът горкият хич го няма. Какъв е този човек, който не умира от избухването на граната до главата му? Та въпросната граната се взривява доста ефектно, ала човекът, попаднал в обсега ѝ, продължава да бяга и стреля най-усърдно. Няма страшно, този човек сигурно е от новото поколение cyborg-и. А най-лошото е, че хвърчат кървища като за световно, но уви нито един труп не се раздробява на кайма. Зоната на поражение и тя горката липсва. Пример давам с особено неефективния Glock 17 – за да убиеш някой, трябва да му пуснеш поне два патрона в главата. Тук точно Siera са се оцвъкали, така че ако играете CS, ще се радвате и на Quake III. В Quake III имате възможността да избивате най-безмилостно всякакви мутанти (това вече го знаете), а най-накрая ще имате уникалната възможност да се стреляте с най-великия изрод, вие от ваша страна ще му пуснете една, две и повече ракети, а той ... той ще продължи да скача с ракета, забита в голямата му глава. Да ти се невидят и тъпите игри от типа на Quake (да ме прощават Quake феновете), предпочитам игри като SWAT 3, UT, Red Alert II... поне в тях има известна доза реализъм!!!!!!!!

Ваш фен Tesla Trooper, град Чирпан

Аман от този изкуствен интелект и високо/ниско ниво на реализъм! На един ще му се струва недостатъчно, друг ще се надява на по-малко кръв и трупове. Докога така? Ако тръгнем с критиките по същество, във всяко нещо ще намерим за какво да се заядем и да не сме съгласни.

Екшън-игрите са кървави и такива трябва да бъдат, за да има адреналин и като следствие удоволствие. Ако са прекалено трудни и крайно реалистични, то тогава всеки би се обезверил – за какво да играя още, при положение че при първия изстрел мозъкът ми е на паважа? Да сравняваме Red Alert с CS е да сравняваме крушите с ябълките. Пък и в RA бойните единици имат своето ниво на damage, това не е реалистично, нали?

НОВ МОРАЛ

Здравейте скъпа редакция !!!

Нямам кой знае какво да Ви кажа, но имам няколко критики към Вас!!!

1/ От няколко месеца насам се забелязва едно малко пренебрежение към диска в списанието и по-точно към програмите!!! Въртите все едно и също и нищо ново под слънцето. Също така и броят им падна доста чувствително!!!

Преди можех да открия множество статии за разни

програми, а сега и една ако намеря, ще си е чисто чудо!!! И по-този повод аз предлагам да прекръстите списанието от PC Mania на PC-games поне като си купувам списанието да не очаквам да намеря вътре игри!!!

2/ Искам да Ви направя още една сериозна критика към това кои игри публикувате в списанието и диска!!! Аз се интересувам много, ама много от пъзели и в този ред на мисли бих казал, че ако един-два пъти съм видял истински пъзели в списанието, то направо си е чудо!!! Вътре постоянно се говори за бой и насилие, после се чудят майките защо децата им или се самоубиват, или започват да се дрогират още на 10-годишна възраст, а тези които минат тази възраст и след като навършат 14-15 години са пълни идиоти, които си мислят само за едно – да убият този, който е пред тях!!! Страшен живот бих го нарекъл!!!

3/ Имам и една малка препоръка!!! Знам, че това списание до някаква степен се издържа от рекламата, но по-моя преценка рекламата вътре е повече от статиите!!! Обърнете внимание на това!!! Или просто направете списанието изцяло за реклама, а за име можете да го наречете Рекламна Мания!!!!

Може би няма да публикувате писмото ми, защото Вие публикувате само писма, в които ви хвалят, но поне се надявам на отговор от ваша страна!!!

Иво Илиев, 17 г.
София

Скъпи Иво, не знам доколко основателна е критиката ти към съдържанието на диска – всеки месец на него се публикуват най-актуални демо версии и последни версии на популярни програми. Лято е все пак, а както е известно, това е един по-скоро мъртъв сезон за каквито да е нововъведения. Под слънцето няма нищо ново, наистина, но причината вече сигурно ти е ясна.

Вярно е – има много хора, които твърдят, че насилието от екрана се мултиплицира в реалния живот. Истината е обаче, че това нито е доказано, нито е вярно. Все едно да кажем, че римските юноши, които са гледали и са аплодирали гладиаторските борби на арената (което е била тяхната форма на Counter-Strike) или японските младежи през средновековието, които са се млатели с нунчако (не ти ли напомня на Mortal Kombat?), са се превръщали в безмилостни главорези и убийци. Нищо подобно, това са били съвсем нормални граждани на своите общества. Честно казано, ако насилието е в теб, това, че не го виждаш на екрана, няма да те спре да го реализираш в ежедневието и обратното, ако си добър човек, едва ли ще повлияеш просто от една игра – и децата знаят, че в игрите (както и в приказките) доброто винаги побеждава! Пък ако подхванем темата за приказките, я си спомни вечната класика за деца – в която вълкът щял да разкъса трите прасенца или бабата на Червената шапчица, или пък историята за Макс и Мориц – но въпреки насилието, те са любими на всяко дете!

Колкото до рекламите – разгръщал ли си напоследък или по принцип брой на списание PC Gamer? Направи го, за да разбереш колко много повече основателни причини имат американските читатели да се оплакват. Див капитализъм, братче, няма правда...

PC Mania

PC Mania Top 10

През този месец сайтът на PC Mania ще се запомни с две неща. Като начало, поради епохалното си значение, онлайн лицето на любимото списание беше буквално префасонирано и сега грее лъчезарно, пременено и съвсем обновено (опс, римата беше неволна). На него отново ще намерите най-актуалните новини, най-свежите класации и въпроси – въобще всички онези добри страни на стария сайт (да си го спомним с добро), с които сте свикнали и уплътнявате своето онлайн ежедневие.

Top10 България Читатели

1. ***Counter-Strike***	**20,95%**
2. ***Black&White***	**14,52%**
3. ***Diablo 2***	**11,39%**
4. Brood War	10,47%
5. Emperor: Battle for Dune	7,72%
6. Red Alert 2	6,37%
7. Half-Life: Blue Shift	4,87%
8. Serious Sam	3,57%
9. FIFA	3,19%
10. Tony Hawk's 2	2,85%
Други	14,1%

Та като стана дума за класации, хвърлената ръкавица беше взета много насериозно и всички каунтърджии от цялата страна скочиха да възстановят правдата. Отново най-обичаната и най-играната игра се нарича Counter-Srike, а достойният втори е Black & White. На трето място, сякаш в очакване или може би подкрепено именно от Diablo 2: Lord of Destruction, се намира дяволският хит на Blizzard. На четвърто място смело се държи Brood War въпреки годинките, които се насъбраха. Изненадата идва на пето място и се нарича Emperor: Battle for Dune. От нищото новият хит на Westwood се катапултира доста високо в геймърските предпочитания и изпреварва следващия го Red Alert 2 с чувствителна разлика. Другият новодошъл е Half-Life: Blue Shift, надминал с малко Serious Sam. Десетката се оформя от FIFA и Tony Hawk's Pro Scater 2.

Най-добрият сценарий за един екшън е...

Каквото и да е, кръв да се лее	36%
Битки в съвременността, военни, полиция	35%
Фентъзи	10%
Научно-фантастични щуротии	10%
Свят изпълнен с човекоподобни чудовища	9%

През този месец ви попитахме кой е най-добрият сценарий за един екшън. Почти еднозначно хората искат кръв, по възможност в съвременна обстановка и полицейско-терористична битка. Някакви си три гласа делят първото и второто най-силно мнение. На трето място като жанр се нарежда фентъзи-тематиката. Общата съвременна тенденция е ясна – хората искат да се забавляват, при това по възможност най-истински и близко до реалния им живот.

Кой е Гробаря?

Виден член на **World Wrestling Federation**	50,3%
Некромант от **Heroes of Mightand Magic**	7,35%
Герой от **Морт** на Тери Пратчет	5,34%
Sandro	4,63%

Ако някой се е учудил защо питаме за Гробаря, той явно не го е показал. Всички масово, единно и като под строй нито за миг не са се съмнявали, че Гробаря е кечист, при това от класа. Малцина са мислили с ирония и сарказъм, което е донякъде жалко.

Като цяло този месец се оказа вълнуващ и интересен. Броят на гласувалите, въпреки летните жеги, остана константно висок. Очаквайте следващите ни въпроси през следващия месец! Какво ли ще ни донесе той?

PC Mania

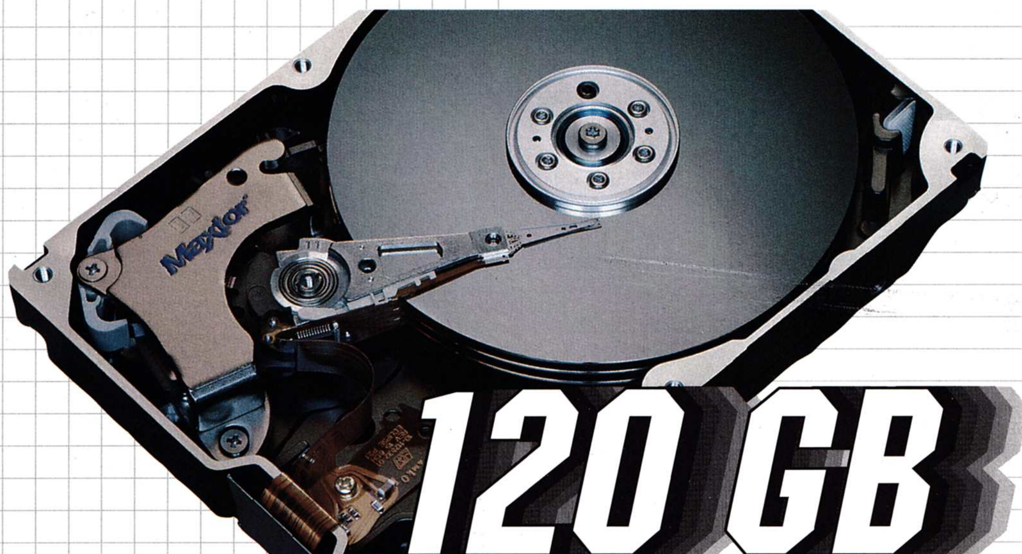
Maxtor

Явно обединението между Maxtor и Quantum се отразява добре на компанията. Първият продукт, анонсиран след сливането, е DiamondMax – твърд диск с капацитет 100GB. Това е най-големият IDE (UltraATA/100) диск, макар и да е от по-бавните модели с 5400rpm (оборота в минута). Ако тенденцията за увеличаване на капацитета се запази, до края на 2001-ва ще имаме 120GB, а в началото на 2002-ра – 140GB. Много хора се чудят дали има смисъл от такива огромни размери. Да, в повечето случаи е необходимо далеч по-малко, но пък с повсеместното навлизане в компютъра на аудио-визуално съдържание под най-различна форма (музика, филми, игри на 10 диска и т.н.) свободното пространство ще се оползотвори.

Недалновидният отговор на въпроса "Колко е предостатъчно?" често пъти е поставял бариери и ограничения в компютърната индустрия (да си припомним Бил Гейтс, който преди десетина години заяви, че "640K памет ще са достатъчни за всеки"!) и най-вече при твърдите дискове. Ще изброя само някои от тях: 10MB при най-първите PC/XT, 528MB за стари BIOS-и (286, 386, 486), 2GB за FAT16 (Win95), последователно 4GB, 8GB, 32GB при относително нови BIOS. Явно всеки път тези, които са решавали проблема, доста често са минавали метър и само са го "бутвали" по-напред.

Сега за първи път стигаме до "истинска" преграда – максималното адресируемо пространство според ATAPI спецификацията е 128GB (или 137,438,953,472 байта). За да се преборят с този проблем, Matrox, заедно с Compaq, Microsoft, VIA и други компании, разработват нов стандарт за дискове с размер до 144 PB (PB – петабайта, 1 петабайт = 1000 терабайта, 1 терабайт = 1000 гигабайта).

Неслучайно наричат инициативата "Big Drives".



Matrox

Тези две имена (Maxtor и Matrox) може да ви объркат ако играете на бикове и крави. Но докато Maxtor се стремят към лидерство на пазара за твърди дискове, Matrox все повече навлизат в пазарната ниша при видеокартите. Дано по някое време се откъсна напред с някой "G800, the Geforce4 killer".

Новият Millenium G550 определено не се стреми към първенство. Единствената разлика спрямо G450 е HeadCasting технологията. По същество това е програмируем T&L (Transform & Lighting) модул, подобен на тези в Geforce/2/3 и Radeon, който позволява "раздвижването" на даден обект, когато имате на разположение само едно-две негови изображения в различни положения.

За съжаление модулът не е "отворен" и няма да е от полза за DirectX игрите, т.е. реално няма T&L поддръжка. HeatCasting се използва само от софтуер (върви в комплект с G550) за видеоконференции, където видеото е компютърно генерирано изображение (лице). Движенията му се изчисляват "на място" (при получателя), а по връзката се изпращат само необходимите ключови кадри. Възможна е синхронизацията на устните на лицето с гласа (думите) на говорещия.

Подобна технология може би наистина има бъдеще като се имат предвид пакетите за изграждане на виртуални 3D-светове в Web като Macromedia Director и Adobe Atmosphere. Там ще можете да се разхождате "в костюм" на Батман и да си чатите с Жената Котка като устните ви ще се движат в синхрон с думите. Но не и докато достъпът ви е през телефонната линия.

G550 запазва перфектните 2D-качества на предшествениците си, както и изпипаната поддръжка на два монитора (видео изходи). В тези две категории Matrox са ненадминати. За съжаление чипът е запазил и слабата 3D-производителност, от която страдаха предшествениците му. По времето на G400 картите Matrox все още се съревноваваха за парите на геймърите (особено G400 MAX), G450 имаше същата производителност (ниво G400), а графиката в игрите беше станала по-сложна. G550 също е на ниво G400, а графиката е още по-натоварваща. Затова и G550 въобще не е насочен към гейм-индустрията и се концентрира върху бизнес-приложенията.

ATI cards non-ATI

Когато 3dfx закупиха STB, производството на Voodoo карти от външни производители спря. Сега вече няма 3dfx. В момента няма производство на ATI карти от вън-

шни производители. Но скоро ще има. Точно обратната ситуация спрямо 3dfx. Дали това ще е от полза за ATI?

Наскоро ATI обявиха, че ще започнат да продават Rage128Pro и Radeon чипове на външни производители (PowerColor, Gigabyte и т.н.). Досега единствените видеокарти с ATI чипове се произвеждаха от самите ATI. Като цяло "чуждите" карти най-вероятно ще доведат до повече конкуренция, следователно по-ниски цени. В момента съвременни 3D чипове продават единствено nVidia (като изключим STM Kyro 1 и 2, които за съжаление все още са малко разпространени). За производителите на видеокарти решението на ATI да продава е добре дошло, защото предоставя алтернатива на nVidia.

Преди време Apple даде лиценз на няколко фирми да произвеждат Mac-съвместими компютри. Скоро след това обаче заради новата политика на фирмата лицензите не бяха продължени и днес отново всички Mac са от Apple.

Интересно е как ще се развият нещата при ATI.

Една торба нови процесори

Intel са доста активни напоследък. Фамилията Pentium4 има два нови члена (същият процесор, само тактовата честота и множителят са различни): 1.6GHz и 1.8GHz. Общо се предлагат шест модели: от 1300MHz до 1800MHz със стъпка 100MHz. Интересен е фактът, че 1.7GHz моделът беше обявен около месец преди 1.6GHz, може би за да отговори на очаквания тогава 1.4GHz Athlon.

За сървърите и работните станции са предназначени Pentium3 Xeon на 900MHz с 2MB кеш (2000$), както и процесорът от осмо (формално) поколение на Intel –

Itanium

Това е първият 64-битов x86 съвместим процесор (IA-64 архитектура). Работи на 733MHz или 800MHz, в корпуса има 2MB или 4MB кеш от трето ниво. Съвместим е с HP PA-RISC процесорите, работи с няколко 64-битови UNIX варианти, включително 64-битова версия на Linux, както и бета версии на 64-битовия вариант на Windows XP, очакван към края на годината. Обратната съвместимост с 32-битови операционни системи и приложения е запазена, но това е за сметка на скоростта на изпълнението им.

Intel не смятат да изоставят IA-32 (Pentium3, 4, Xeon, Celeron) – поне до 2004-та година Itanium ще остане далеч от ръцете на простосмъртните, най-малкото заради цената (2000$ до 4000$ само за процесора, отделно – за скъпи i460 дъна и т.н.). Това не бива да ни разочарова, защото, както споменах по-горе, производителността на "старите" 32-битови приложения е по-слаба дори в сравнение с Celeron на същите MHz. Тук "стари" е в кавички, защото 32-битовите приложения ще бъдат около нас поне още няколко години и не очаквайте Quake4 да има 64-битова версия.

AMD

също не стоят със скръстени ръце – в продажба са пуснати Duron на 950MHz (100/200MHz шина) и Athlon на 1400MHz (два варианта – със 100/200MHz и със 133/266MHz шини). Все още със старото Thunderbird ядро, но най-вероятно това е последното му явяване – следващия път очаквайте подобреното Palomino на 1.53GHz.

Освен Duron 950 за ценово-чувствителния пазар излязоха Celeron на 900MHz (100MHz шина) от Intel и C3 на 800MHz (два варианта – със 100MHz и със 133MHz шини) от

VIA

C3 е наследник на втория модел Cyrix III. Използва Socket370 интерфейс и 128KB кеш от първо ниво, а нововъведението са 64KB кеш от второ ниво. VIA разчитат да го вкара в преносими компютри и устройства, както и в ултратънките сървъри, които гонят ниски цени.

VIA сменят името Cyrix с 'C', защото много хора го свързват с проблеми и слаба производителност. Смяната на римското число с арабско може да се дължи на подобни опасения, но по начало производителите на процесори и главно Intel не са много последователни в това отношение: PII, PIII, P4; K6-2, K6-III, Athlon4; M1, MII, CyrixIII, C3. Спорно е и дали 'C'-то в името на новия VIA-процесор е съкращение от Cyrix или Centaur...

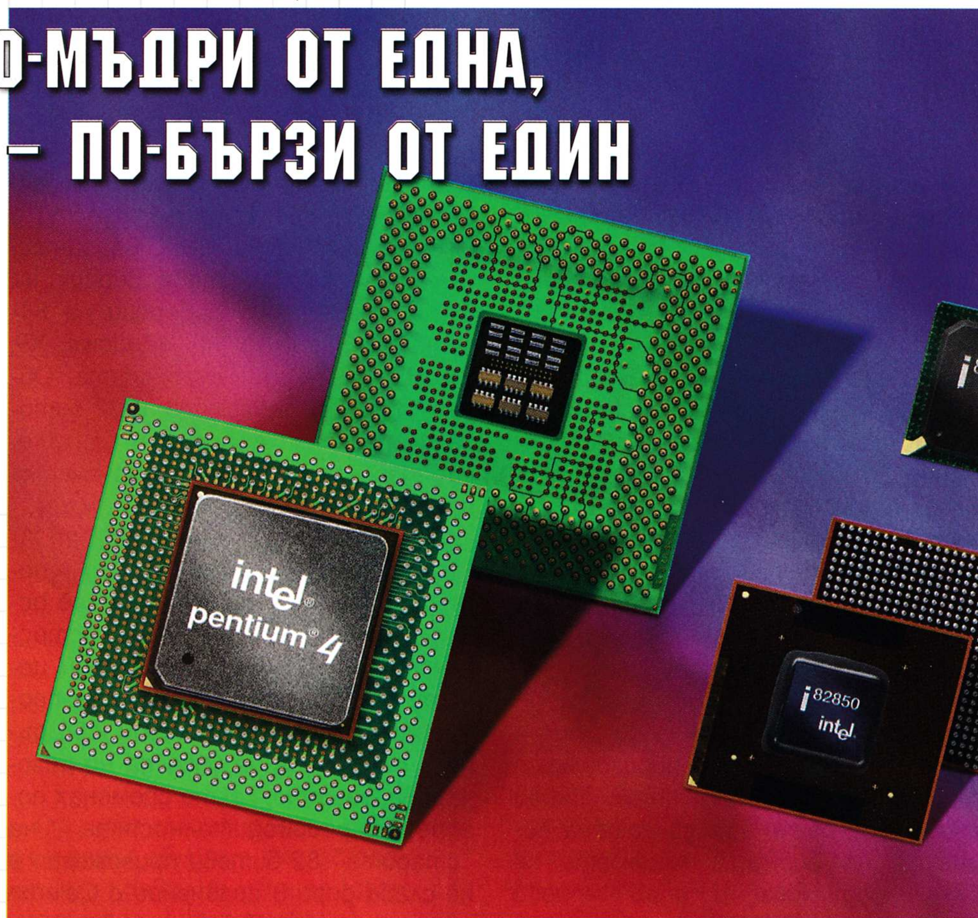
Производителността му (по традиция) е доста под конкуренцията в лицето на Duron и Celeron.

Стоян Спахиев

На вълна Cyrix

В маркетинговия отдел на VIA сигурно работи някой ясновидец. Няколко седмици след като C3 беше обявен със своето ново име, се оказа, че Office XP е несъвместим с някои модели Cyrix процесори (486DX2, 6x86MX PR233, MII PR333, MII-433). Проблемът най-вероятно се дължи на CPUID инструкцията, която не ги идентифицира като Pentium-еквиваленти. Бъдещите собственици (макар и не горди) на C3 могат да спят спокойно, защото смяната на името му е наистина оправдана. В C3, както и в предшественика му Cyrix III "модел 2", няма никаква Cyrix-технология – и двата са изцяло разработка на екипа на Centaur (Cyrix и Centaur са подразделения за дизайн на процесори, които VIA Technologies закупи през 1999 година).

ДВЕ ГЛАВИ СА ПО-МЪДРИ ОТ ЕДНА, ДВА ПРОЦЕСОРА – ПО-БЪРЗИ ОТ ЕДИН



В началото, в епохата на DOS, компютрите изпълняваха "задачите" една след друга – копираш файловете от дискета, след което пускаш текстовия редактор и пишеш текст, а през това време не можеш да ползваш почти никакви други приложения. Днес обаче, докато слушате любимата музика и си пишете домашното, наред с няколкото отворени браузъра, тихичко си действат и програмите, притаили се в traybar-а (ICQ, антивирусна, firewall и т.н.), няколко системни приложения и какво ли още не. Нека добавим към този коктейл и компресирането на едни DVD-диск в MPEG4 или свалянето на MP3-ки от аудио CD-та. А когато става дума за системи, работещи денонощно по рендъринга на 3D клипове, интернет сървъри и други безмилостно експлоатирани машини, въпросът с процесорната мощ на дадена платформа идва на дневен ред със страшна сила.

Решението в повечето случаи е включването на повече паралелно работещи процесори (засега до 8 при x86). Разбира се, за да се възползва човек от всички CPU-та, които са на разположение, нужна е подходяща операционна система (Windows NT/2K/XP, Linux, BeOS и т.н.). Поддръжката в Windows 9x/Me стига дотам компютърът да не забива много по-често от нормалното след като се сложи втори процесор.

Освен в операционната система, многопроцесорната работа трябва да е предвидена и в приложението, което ще се използва. Алтернативен вариант е да се пуснат няколко "тежки" програми едновременно. Що се отнася до разпространените игри – Quake3 и клонингите, използващи графичната ѝ система, поддържат работа с няколко процесора.

Intel Intel Intel!

Досега многопроцесорни x86 решения се предлагаха единствено от Intel: Pentium3 Xeon с 256KB кеш, 133MHz шина, за двупроцесорни системи (освен включването към Slot2 не се различават от обикновените P3); Pentium3 "истински" Xeon – с 1 MB и 2 MB кеш, 100MHz шина, за 4 и 8 процесорни системи, Slot2; новопоявилият се "само" Xeon (представляващ обикновен Pentium4, но за Socket603 и без P4 в името), поддържащ двупроцесорна работа. Никой от тези варианти не е по джоба на обикновения потребител. Когато Intel BX чипсетът беше в разцвета си, ABIT направиха дъното BP6 с два Socket370 – идеална компания за тогавашните евтини процесори Celeron-A.

В днешно време обаче Intel изкуствено са премахнали необходимите за двупроцесорна работа крачета от напълно боеспособните "редови" Celeron-и и дори Pentium4. Така единственият вариант остава Pentium3. Откъм дъна има известен избор – скъпите i840, i860 и ServerWorks за по-горе описаните Xeon-серии процесори и предназначените за P3 платки, базирани на VIA Pro133 или Pro266; някой изостанал BX-модел и предложението на Acorp, които се осмеляват да пуснат i815E двупроцесорно дъно, въпреки че според интелските спецификации това е "евтин еднопроцесорен чипсет".

и AMD, и AMD, и AMD...

За Athlon, когато беше новоизлюпено малко процесорче (да бе, малко – по 0,25 μm) се твърдеше че "поддържа" до 8MB кеш от второ ниво и 16-процесорни системи. Едва ли някога ще достигне дотам, но AMD поне удържаха на думата си за двупроцесорна работа.

Платформата

Разликата между AMD 760 (SocketA, AGP4x, 2GB PC2100 DDR, 133/266MHz шина, ATA/100) и 760MP чипсетите е само една: двупроцесорната поддръжка във втория. Intel-процесорите използват вариации GLT протокола за системната шина – при него пропускателният капацитет на шината (0.8GB/s, 1GB/s, 3.2GB/s съответно за P3Xeon, P3, Xeon-P4) се разпределя между всички процесори. Athlon използва EV6 шина, при която всеки процесор има свой собствен канал за връзка с чипсета, т.е. 760MP предоставя 2x 2.1GB/s = 4GB/s на двата процесора в система, което, естествено, е предпоставка за по-висока производителност.

Процесорът

За многопроцесорна работа AMD предлагат да се използва единствено "специалният" AthlonMP (Multi-Processing). Кодовото име на ядрото му е Palomino. Произвежда се по 0,18?m технология. Добавена е поддръжка на SSE инструкции (отговорът на Intel срещу 3DNow!), което значи че приложения, оптимизирани за Pentium III (Photoshop-филтри, и т.н.), ще получат известно ускорение.

Още по-важна добавка е pre-fetch достъпът до паметта – специални схеми в процесора "предвиждат" кои данни ще са необходими за следващите изчисления и предварително ги извличат от паметта, след което достъпът до тях става много по-бърз, защото са в кеша. Тези техники позволяват по-добре да се оползотворят системната шина и пропускателния капацитет на RAM паметта.

Диод за измерване на температурата е предвиден за първи път в AMD процесор (Celeron, P3, P4 имат такива отдавна), а вариантите с Palomino за преносими компютри ще поддържат и PowerNow! технология за спестяване на енергия – динамична промяна по време на работа на тактовата честота/множителя и захранващото напрежение.

Palomino ядрото може да се нарече "мистър 20%" – спрямо досегашните SocketA процесори. То консумира с 20% по-малко енергия (оттам отдава 20% по-малко топлина) и максималната тактова честота на архитектурата се повишава с 20% (1.4GHz е последният Thunderbird-Athlon, значи Palomino базираните ще достигнат до 1.6 – 1.7 GHz). Това означава, че и шансовете за успешно overclock-ване се увеличават с около 20%.

Обявените Palomino процесори засега са: Athlon4 (преносим) 850 MHz – 1GHz, 100/200 MHz шина. Очевидно е, че името е предназначено като "конкуриращо" Pentium4. За оправдание на AMD може да се каже, че Palomino е наистина четвъртото Athlon ядро – първият 0.25? модел, вторият 0.18? с външен кеш от второ ниво и третият е 0.18? с вграден кеш: Thunderbird. Duron преносим 800, 850 MHz, 100/200MHz шина; AthlonMP (официална поддръжка на двупроцесорна работа) 1GHz,1.2GHz, 133/266 MHz шина. Очакват се настолни варианти Athlon (до над 1.4GHz) и Duron (1GHz).

При Palomino моделите, както и досега, разликата между Athlon (независимо MP, 4 или каквото там име му сложат) и Duron е в кеша 384K (128K L1 + 256K L2) срещу 192K (128K L1 + 64K L2).

Дънни платки

Първоначално 760MP дъната ще са доста скъпи (над 500$), ще включват всякакви допълнения, очаквани във високия клас: мрежови интерфейси, SCSI контролери, PCI 64-bit, 66MHz слотове, видеоускорител на дъното, и т.н. Такива модели ще се предлагат от Tyan, SuperMicro и други производители за този сегмент. Почти всички от дъната с AMD760 чипсет не използват "неговия" периферен контролер, вместо който имат VIA чип с повече възможности (4 USB порта, AC'97 звук, сериен и паралелен интерфейс, флопи контролер, hardware monitoring).

Производители като ASUS, ABIT, Gigabyte, също DFI, Acorp и др., които са ориентирани повече към т.н. "ентусиастки" пазар, по-гъвкавите OEM и системни интегратори, ще предложат дънни платки, които трябва да се появят и у нас при цени под 250$ и дори под 200$. Добрата новина е, че сегашните Athlon-и, както и Duron-ите, могат да се използват безпроблемно в двупроцесорен режим и няма нужда да плащате по над 250$ за AthlonMP (които и без това няма да се намират под път и над път). Това означава, че ще може да впрегнете два Duron-а на по 750MHz (2x 35$ = 70$ общо).

Производителност

1 GHz Pentium3 (както и еквивалентният P3Xeon с 256K кеш памет от второ ниво) не е конкуренция на 1.33GHz Athlon нито откъм цена, нито откъм производителност и това положение не се променя, когато включим по два от тях. Двупроцесорните 1.7GHz Xeon и 1.4GHz Athlon системи си поделят първенството в зависимост от приложенията. Цялостната цена на i860 + P4 Xeon + Rambus двупроцесорна система обаче е доста над конкурентна система с AMD процесори, 760MP и PC2100 DDR памет.

По този начин (а и като не отрязват "неофициалните" възможности на Duron) AMD си осигуряват първенство и на пазара на многопроцесорни машини от нисък клас (или от гледна точка на AMD-фен: "на пазара на нормални компютри от най-висок клас"). Защо само от нисък клас? Доста по-трудно е да се осъществят 4 и 8 процесорни чипсети и дънни платки за EV6/Athlon, отколкото за GLT/Intel. При Athlon всеки допълнителен процесор получава свой канал до чипсета. Това е чудесно от гледна точка на производителността, но добавя по над 200 допълнителни високочестотни връзки в дънната платка и още толкова извода на процесора. Да се направи (на приемлива цена) 16-процесорен Athlon дизайн би било доста голямо чудо, а 8- или 4-процесорен – по-малко. Pentium3 Xeon има предимство не само откъм броя на процесорите – неговият кеш от второ ниво (до 2MB) е 5 пъти по-голям, отколкото на AthlonMP.

Стоян Спахиев



Всеки разбира по различен начин музиката. На някои им е безразлично какво слушат, други не могат да живеят без нея денонощно... Някои са доволни, стига тя да е максимално силна, независимо дали се чуват само 1/3 от всички звуци. Други търсят обем и детайлност, дори когато става дума за шепот. Някои разчитат на шепа CD-та, които да завъртят, когато има купон вкъщи, други non-stop търсят нови парчета и обичат да взимат музиката със себе си. И то навсякъде. Ако си като вторите, тази статия е и за теб

MP3 CDMans

Редно беше, дори може би е малко късно, и CDMan-ите да се породят на еволюция, различна от поредното удвояване на anti-shock буфера или на времето, което може да се изкара с чифт батерии. От появата на първите преносими Audio CD-плейъри досега има едно единствено наистина значително развитие на технологията, което се случи съвсем наскоро...

С появата си MP3-плейърите предизвикаха медийна сензация и то не толкова заради компактните си размери, липсата на каквито и да било подвижни елементи, които да са чувствителни на тема физически сътресения, а по-скоро поради факта, че възпроизвеждаха MP3-файлове.

Първата важна стъпка в бранша направиха Diamond Multimedia, които още с обявяването на първия си MP3-продукт попаднаха в съдебна битка със звукозаписната асоциация RIAA. Последвалата победа е с почти историческо значение, защото гарантира развитието на богата гама от хардуерни MP3 плейъри, на които можем да се радваме днес. Слабо известен е обаче фактът, че първият MP3-плейър не е прототипът на Diamond, а MPMan F20 на южнокорейската компания Saehan Information Systems.

Първоначално се появиха множество устройства, които работят с flash RAM-карти в скромните размери от 32/64 MB, в които понякога не се събираше цял албум (особено когато е с по-добро качество). Цените им бяха неоправдано високи в сравнение с познатите преносими аудиоустройства. За мен все още си остава проява на безразсъдна гъзария инвестирането на нечовешки суми в подобен хардуер.

Все пак основният коз на подобен род устройства си остава липсата на каквито и да било движещи елементи, което елиминира всякакви отклонения от правилното изсвирване на парчетата, независимо от физическите условия (т.е. не прекъсват като при нормалните CDMan-и и не завлачват като walkman-ите, дори ако са в задния джоб на бегач).

През 1999-та година се появяват CDMan-и, които се справят с MP3 (първият от този вид е дело на компанията Mambo-X). Предимствата от притежаването на подобна джаджа са повече от примамливи, както ще се убедите по-долу. От една страна, получавате устройство, което работи със 650-700 мегабайтова медия, от друга, тази медия е сменяема и струва най-много няколко лева. Казано накратко – с няколко CD-та може да вземете навън колосално количество музика, а почти всички по-нови модели се справят чудесно и с домашно записани CD-та.

На пазара (т.е. на световния пазар) вече има около 50-тина различни модели MP3 CDMan-и. Тези, които съм представил по-долу, са някаква извадка измежду по-популярните (и следователно по-достъпни за покупка). Някои от тях съм ги виждал, за други получих информация от производителите. Освен на собствената си преценка съм разчитал и на ревюта, които намерих из мрежата и смея да твърдя, че тези материали са обективни.

Philips Expanium

http://expanium.philipps.com

Един основен недостатък на Expanium е, че не може да чете дискове, записани с DirectCD софтуера на Adaptect (който е доста разпространен). Тъй като е един от постарите модели плейъри, LCD-екранът не предоставя информация за името на парчето, което се свири в момента, и човек трябва да се ориентира по опростена схема кой подред track от коя подред директория върви в момента.



Слушалките, с които пристига, със сигурност ще трябва да бъдат сменени с по-добри след първите няколко дни, защото се сдухват още преди да е достигнат максимумът на звуковия изход на устройството. Ако не обичате да слушате музика силно, това вероятно няма да ви направи впечатление, но заклетите аудиофили няма да са особено доволни.

Предимство на Expanium е, че е относително евтин (движи се около 130$), и доста здрав от гледна точка на дизайна. Освен това прис-

тига с CAR Kit, който позволява включването към касетофона на колата и ползване на входа на електрическата запалка като захранване.

Rio Volt

http://www.riohome.com

(editor's choice)

Diamond Multymedia (mp3-подразделението на SonicBLUE, в миналото – S3) са ветерани в производството на MP3-продукти и бе съвсем в реда на нещата да пуснат на пазара един от най-добрите MP3 CDMan-и. Освен че хваща окото с футуристичния си дизайн, Rio Volt е скрил под черупката процесорен еквивалент на Pentium 100, който е комбиниран с flash bios и предоставя възможност за периодични подобрения и добавяне на нови умения към базовите.

Продуктът е създаден от корейската фирма iRiver (при тях се води модел IMP-100), а в продажба е и една алтернативна версия под името Soul DMP-01. Справя се перфектно с плейването на всякакви MP3-ки (в това число и VBR – variable bit rate), WMA, ASF и, разбира се, нормални Audio CD-та.

Джаджата има дяволски добра anti-shock защита, която достига до 120 секунди. При MP3-ките и към половин минута – при audio CD-тата. Както споменах по-горе, firmware-ът може да се ъпгрейдва като в последните версии е елиминирана характерната за повечето подобни устройства неприятна пауза между последователните парчета. 10 степенен еквалайзер, 5-6 режима на плейване, външен дистанционен панел, много добра кожена калъфка и 15 часа музика с обикновени AA батерии гарантират пълното удоволствие от покупката на Rio Volt.

Приблизителна цена: $160 или ($130 – при Soul DMP-01 версията)

Exonion Havin TDK Mojo

http://www.tdk.com/mojo/index.html

MOJO се очертава като основен конкурент на Rio Volt. Като начало предоставя схема за браузване на парчетата с пълна информация за изпълнителя, името, албума и стила на парчето. Изпълненията могат да се сортират по изброените показатели, което улеснява неимоверно навигацията. Navitrack-опцията позволява потребителят да редактира ID3 tag информацията. Лично на мен това ми се струва малко странно при положение, че на ден през CDman-а минават доста дискове.



Основният коз е 8-минутният антишок при плейване на MP3-ки, който засега няма еквивалент и на практика гарантира перфектна защита от всякакви сътресения. Притежава с две презареждаеми Nickel-Metal-Hydride батерии и с тях умее да изкарва по десетина часа (което е по-добре от Rio, който движи не повече от 6-7 с каквито и rechargeable). Основен минус е липсата на панел за дистанционно управление. Останалото е почти като при Rio, но за разлика от него firmware-ът не може да се upgrade-ва.

Цената е около $170.

Misel MJ3000-R

http://www.multichannel-labs.com/

Misel не могат да се похвалят с всички опции на Rio, въпреки че MJ3000-R е подобрен вариант на оригиналния MJ-2000. За сметка на това техният продукт е много добре изпипан от гледна точка на навигация. Справя се безпроблемно с до 999 парчета, 254 директории и може да слезе до 34 нива навътре в структурата им. На големия LCD-екран се събират лесно цялата ID3 tag информация и пълният път. Технологията EDA (Easy Directory Access), специална Bookmark-функция и Jog-Shuttle бутон улесняват допълнително навигацията из парчетата.

Външният вид на Misel е малко изненадващ – прилича на някакво странно устройство от сериала Star Trek, но това не му пречи да разпознава MP3-ки във всякакъв bitrate (дори 320 kbps). Неприятен е фактът, че дори с алкални батерии трудно се изкарват повече от 6-7 часа, а antishock-ът му е максимум 50 секунди. Коз срещу Rio Volt е по-силният звуков изход.

Георги Пенков



МРЕЖАТА В 3D



Виртуалната реалност е традиционно мистериозно понятие, към което често се подхожда като към извънземните – всеки приказва, но малцина са ги виждали. Е, разбира се, в Холивуд отдавна са съвсем наясно с материята и неведнъж сме гледали, че и в тази област за тях няма тайни. За добро или лошо живеем в истинския свят и всяка идея за станалата вече нарицателна "Матрица" се посреща с обичайна доза скептицизъм. Оказва се обаче, че първите стъпки към VR са били направени доста отдавна и първоначално странната идея за истинско триизмерно пространство вече изглежда постижима.

Най-разпространеното олицетворение можем да намерим в лицето на езика

VRML (Virtual Reality Modeling Language)

Първите разработки за създаване на триизмерен интерфейс за мрежата са започнали още през вече далечната 1994 г. С времето проектът се е усложнил и развил в пълноправен език, който бил одобрен за създаване на 3D графика в интернет. Именно той се нарича VRML.

Става дума за нещо като наследник на отявлено двуизмерния и познат на всички ни HTML – както и с него е възможно описването и визуализирането на основните триизмерни фигури, както и всякакви комбинации от тях. Казано с други думи, VRML "обяснява" на браузъра как да рисува кубчета, цилиндри, гевреци и т.н. Той ги кара да се въртят, подскачат, пулсират и т.н. възможни движения в пространството. Реализацията на евентуалните възможности, които езикът предлага, са така наречените "виртуални светове" – персонални малки 3D-сцени, създадени от ентусиасти и оставени на широката публика в Интернет, които дори на места работят успешно.

Понеже VRML не е просто добавка към стандартния web, за гледането на "виртуални светове" не можем да използваме само обикновените и познати на всички ни Communicator или Explorer. Налага се да прибегнем до специални плъгин-и за тях или към нарочни VRML-"браузъри".

Самостоятелните VRML "браузъри"

практически представляват външни програми, чрез които могат да се гледат виртуалните светове или какъвто и друг вид VRML-триизмерности из мрежата. Принципът им на действие е много подобен на известния RealAudio плейър. Ако при навигация с обикновен браузър стигнем до 3D, програмата автоматично се пуска и продължаваме дълбаенето в триизмерността.

Плъгините често могат да се използват и самостоятелно, без посредничество на NS или IE, поради което за тях се говори като за "браузъри" (въпреки че практически не са).

Две от най-разпространените програми са Cosmo Player (www.cai.com/cosmo) и WorldView (www.intervista.com). Представляват добавки към обикновените уеб браузъри и чрез тях триизмерният свят се обхожда в активния прозорец. Съществуват плъгини, които са писани на Java заради прочутата многоплатформеност на този език. Тук най-известните имена са Blaxxun3D (www.blaxxun.com) и Shout3D (www.shout3d.com).

VRML, разбира се, не е единствената алтернатива за интернет триизмерност. Останалите подобни системи се съсредоточават главно за използване на вече съществуващи "виртуални светове" или пък са разработки на основата на VRML. Най-известният пример е Java3D технологията на Sun.

Струва си да се отбележи и една съвсем нова идея на вездесъщите Adobe.

Става дума за продукта

Abobe Atmoshpere

Широко рекламиран като революционно нова технология за създаване на цялостни виртуални светове, където имаш собствено превъплъщение или avatar (което трябва да е нещо като наследник на nick-name-овете), можеш да пътуваш свободно из времето и пространството и единствената граница е собственото ти въображение. Продуктът е още в процес на разработка, но като се има предвид сериозният авторитет на Adobe, можем да очакваме наистина чудеса. В момента от сайта на Adobe е достъпна бета-версия на продукта.

Разбира се, всичко това не би могло да има пълен визуален ефект, ако се гледа на обикновен монитор (поради очевидната му плоскост). В резултат на това на пазара вече има наистина широка гама от хардуерни продукти (сиреч джаджи), предназначени за максимално добро възприемане на 3D реалността. Можем да ги разделим грубо на два типа – очила и цялостни комплекти за глава – своеобразни шлемове, изолиращи напълно от външния свят.

И двата вида устройства работят на принципа на показването на отделни картини пред лявото и дясното око, разчитайки на отместването помежду им. Подобно на обикновените монитори, дисплеите на тези устройства са на фосфорна основа, но работят с почти два пъти по-високи честоти на опресняване.

"Очилата" обикновено спомагат за реализирането на монохромна 3D-картина. Те са по-достъпната алтернатива и се използват главно за игри. На пазара има голям избор и повечето се движат в ценовия диапазон $70-100. Ето някои по-известни модели.

Nu-Shades на 3D Video, Inc. (www.3-dvideo.com)

Предназначени главно за употреба вкъщи, те се продават заедно с устройство за включване към домашен телевизор. Може да се изби-

ра между безжична и кабелна връзка с очилата.

StereoGraphics
www.stereographics.com

От години са лидер в областта на VR-устройствата. CrystalEyes системата, широко използвана в професионалната сфера на медицината, CAD системите и т.н., работи на повечето Unix платформи и на NT работни станции. За редовите PC потребители StereoGraphics предлагат по-опростената система StereoEyes.

HMD системите (head mounted displays) са по-усложнени системи, предлагащи много по-голяма реалистичност на изображението и възприятията, на различни цени. Ето някои модели.

V8 на Virtual Research Systems
www.virtualresearch.com

Професионалният модел на Virtual Research, който предлага пълна VGA съвместимост и 60 градуса диагонален ъгъл на виждане.

ProView 40
на Kayser Electro Optics
www.keo.com

е друга HMD система, предназначена за симулация на авиационна техника.

Към по-малко професионалните модели можем да споменем и Glasstron системата на Sony, предназначена главно за PlayStation-платформи.

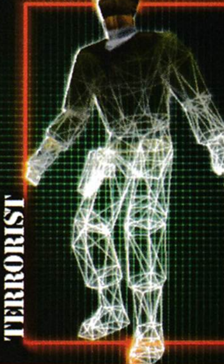
Виктор Александров











PC Mania 08/2001

ИГРИ

Alone In The Dark 4 - adventure
Anachronox - RPG
Real War - RTS
The Rage - action
The Sting - quest
Toon Car - racing

ВИДЕОКЛИПОВЕ

Репортаж от преквалификационният CPL-турнир по **Counter-Strike** във "Мрежата", интервю с по-известните отбори
Final Fantasy Movie
Civilization 3

ЕКСТРИ

Cheatbook 2001 v.3.0 - Бърза, удобна и компактна програмка с чийтове за над 3,600 игри!
DirectX 8.1

ADD-ONs

Heart of Winter: Trials of the Luremaster
Alien vs Predator - Gold Pack

UPDATEs

Diablo 2 800x600
Black & White 1.1
Half-Life 1.1.0.6-1.1.0.7

ПРОГРАМИ

BearShare 2.2.5 - Програма, подобна на Napster, за размяна на файлове в интернет
FlashGet 0.96a - Увеличава скоростта на теглене на файлове от Интернет.
ePrompter 1.04 (SR5) - Проверява едновременно няколко различни e-mail акаунта. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
Morpheus 1.75 - Програма за морфинг на изображения. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
VCW VicMan's Photo Editor 5.8 - Безплатен графичен редактор. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
WinSettings 3.0 - Програма за допълнителни настройки на Windows. ОС: Windows (all) Shareware
A2 Media Player 2.1 - Мултимедиен плейър. Поддържа CD Audio, MP3, Midi, Kar & Wav, VCD, MPG, AVI, Bmp, Jpg, Png. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
Sothink CoolMenu 2.5 - Безплатна и удобна програма за правене на уеб страници. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
1st Impression 2.3.0 - Заменя логата на Windows start-up и shutdown. Дава възможност за вмъкване на собствени картинки или снимки. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
WinBoost 2.0 - Оптимизира производителността на вашия компютър. ОС: Windows 95/98/Me Shareware
AceHTML Freeware 4.23.0 - Редактор на уеб страници, Java аплети и Java скриптове. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
GetRight 4.5 - Най-популярния даунлоуд мениджър.
AntiVir Personal Edition - Безплатна антивирусна програма. Най-нова версия.
Super CD Cover Maker 3.5.5 - Програма за правене на обложки за CD-та. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Shareware
Sonique 1.95 - нова версия на прекрасния MP3-плейър. Оптимизиран за Pentium и Athlon процесори MP3-декодер, по-добър еквалайзер, нов WAV-writer и поправки на бъговете!
Power Archiver 2001 7.0 - Архивираща програма. Поддържа всички формати. ОС: Windows (all) Shareware 06/27/2001

Може да си изрежете обложка за диска!

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонираме

- С пощенски запис на адрес: София 1000 ул. Стефан Караджа №5 за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията.

Справки на 986-14-93 и 986-38-19

Клубове, които продават броеве на PC Mania:

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4 **Монтана**: ул. "Иван Аврамов" №9, **Пловдив:** "Петко Д. Петков" №12 **София:** **Мрежата** - бул. "България" и бул"Гоце Делчев, **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август",

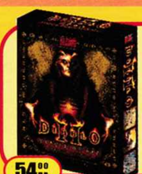
Магазин **Canadian Technology** в **София** - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте гейм клуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието.
Още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 44-45-70

4x4 Evolution	73,00 лв
Abe's Exodus	27,50 лв
Age of Empires 2: Age of Kings	99,50 лв
Age of Empires 2: The Conqueror	69,90 лв
American McGee's Alice	99,50 лв
Army Man Air Attack	34,00 лв
Atlantis	34,00 лв
Atlantis II	44,00 лв
Baldur's Gate	34,00 лв
Baldur's Gate + Tales from the Sword Coast	54,00 лв
Baldur's Gate 2 Collector's Edition	**59,90 лв**
Beetle Crazy Cup	34,00 лв
Black & White	**77,00 лв**
Black Moon Chronicles	24,00 лв
Blair Witch Project vol.1-3	37,00 лв
Blood 2: The Chosen	34,00 лв
Carmageddon 2	34,00 лв
Ceasar III	24,00 лв
Clive Barker's Undying	99,50 лв
Colin McRae Rally	44,00 лв
Colin McRae Rally 2.0	90,00 лв
Command&Conquer	27,50 лв
Croc	34,00 лв
Crusader: No Regret	15,00 лв
Crusaders of Might & Magic	37,00 лв
Descent 3	24,00 лв
Darkstone	37,00 лв
Desperados	**77,00 лв**
Diablo	24,00 лв
Diablo 2	**69,95 лв**
Diablo 2 Lord of Destruction	**54,00 лв**
Diskworld Noir	34,00 лв
Driver	34,00 лв
Dungeon Keeper II	34,00 лв
Echelon	19,90 лв
Evil Islands	73,00 лв
F1 Championship Season 2000	99,50 лв
F1 Racing Championship	77,00 лв
FIFA '99	17,00 лв
FIFA 2001	77,00 лв
Fallout Tactics	73,00 лв
Fallout+Fallout 2	34,00 лв
Faust	44,00 лв
Giants	73,00 лв
Ground Control	59,90 лв
Ground Control: Dark Conspirancy	34,00 лв
Gunlock	73,00 лв
Gunman Chronicles	69,95 лв
HalfLife Generation (Half Life, Oposing Force, Counter-Strike)	73,00 лв
Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade	24,00 лв
Heroes of Might and Magic III	44,00 лв
Heroes of Might and Magic III: Shadow of Death	54,00 лв
Hired Team	19,90 лв
Homeworld	27,50 лв
Homeworld – Cataclysm.	59,90 лв
I-War 2: Edge of Chaos	77,00 лв
Icewind Dale	54,00 лв
Icewind Dale: Heart Of Winter	44,00 лв
Imperium Galactica	19,90 лв
Insane	73,00 лв
Kiss Psycho Circus	44,00 лв
MDK 2	44,00 лв
Master of Olympus: Zeus	69,95 лв
Messiah	44,00 лв
Midtown Madness 2	90,00 лв
Millennium Racer	24,00 лв
Music 2000	54,00 лв
NFS 4: Road Challenge	27,50 лв
NFS 5: Porsche 2000	69,95 лв
NHL 2001	99,50 лв
Nascar 4	44,00 лв
No One Lives Forever	99,50 лв
Nox	24,00 лв
Nuclear Strike	17,00 лв
Odyssee	34,00 лв
Oni	83,00 лв
Operation Flashpoint	77,00 лв
Outlive	69,95 лв
Prince of Persia 3D	19,90 лв
Red Alert 2	77,00 лв
Revolt	44,00 лв
Rollcage Stage 2	27,50 лв
Rune	73,00 лв
SWAT 3 Elite Edition	59,90 лв
Sacrifice	73,00 лв
Sanity: Aikens Artifact	54,00 лв
Screamer 4x4	73,00 лв
Serious Sam	54,00 лв
Settlers III Gold	34,00 лв
Settlers IV	77,00 лв
Severance	77,00 лв
SimCity 2000	17,00 лв
StarCraft + Brood War	54,00 лв
Superbikes 2001	99,50 лв
Supreme Snowbording	34,00 лв
The Sims	69,95 лв
The Sims: House party	44,00 лв
The Sims: Livin' It Up	37,00 лв
Tribes 2	59,95 лв
Tropico	73,00 лв
Tzar	**19,90 лв**
Unreal Tournment	34,00 лв
Warcraft II	24,00 лв

PlayStation 2	**999 лв**
Кормило за PlayStation 2	155 лв
4x4 Evolution	125 лв
Kengo (Bushido Blade 2)	125 лв
Crazy Taxi	125 лв
Dead or Alive 2	125 лв
Extermination	125 лв
F1 Championship Season 2000	125 лв
F1 2001	125 лв
FIFA 2001	125 лв
Jungle Book: Groovie Party	125 лв
Kessen	125 лв
Knockout Kings 2001	125 лв
Midnight Club	125 лв
Moto GP	125 лв
NBA Live 2001	125 лв
NBA Street	130 лв
NHL 2001	125 лв
Oni	125 лв
Onimusha Warlords	130 лв
Quake III Revolution	125 лв
Rayman Revolution	125 лв
Ridge Racer V	125 лв
SSX	125 лв
Smuggler's Run	125 лв
Star Wars: Star Fighter	140 лв
Tekken Tag Tournament	125 лв
Unreal Tournament	140 лв
Wild Wild Racing	125 лв



DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

Поръчайте своя Diablo: II Lord of Destruction на адрес **www.pulsar-games.com** и ще получите оригинална Blizzard-фланелка и гигантски **Diablo II: Lord of Destruction** постер! Побързайте, количествата са ограничени!





HALF-LIFE: BLUE SHIFT ПРОМОЦИЯ!

Всеки, поръчал самостоятелния нов епизод на Half-Life - BlueShift на адрес **www.pulsar-games.com** получава изключителната възможност да закупи Half-Life Generations (Half-Life, Half-Life: Opposing Force, Counter-Strike) на специална цена – **54.00 лв.**

(офертата е валидна и за гейм-клубове)



ЕДНО ОТ НАЙ-ОЧАКВАНИТЕ ЗАГЛАВИЯ НА ВСИЧКИ ВРЕМЕНА!

С ръководство на български език!

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Потопете се в 3D вселената на Дюн – една от най-великите научно-фантастични саги на нашето време.

Първите закупили ще получат бонус диск с оригиналния саундтрак на играта



4 ДИСКА
77,00 лв.

С ръководство на български език!

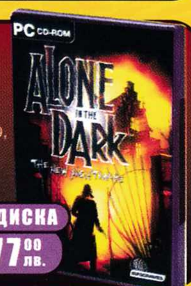
БОГАТ ИЗБОР НА ИГРИ И АКСЕСОАРИ



ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

Едуард Карнби, известния изследовател на свръхестественото, се завръща. Четвъртата част на легендарната поредица **Alone in the Dark** ще предложи на играча невероятна комбинация от напрегнат екшън и смразяващо приключение. Потопете се отново в мрачната атмосфера на един мистичен свят, в който природните сили действат по малко по-различен начин.

3 ДИСКА
77,00 лв.



НАЙ-ДОБРОТО ОТ





Всички посочени цени са с включен ДДС.



WWW.PUSAR-GAMES.COM

PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58; ул. Гладстон №3, тел: (02) 952 60 53

ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02)954 98 11;954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51,тел.(02)983 26 35;



бул. Патриарх Евтимий 86, тел.(02)951 67 72, бул.Витоша 61,тел.(02)988 20 25;пл.Славейков 9,тел.(02)986 68 58;пл.Славейков 1,магазин Music Fashion,тел.(02)981 31 96;ЦУМ ет.3,тел.(02) 926 04 11; базар малък ЦУМ,ет.3; НДК,базар ПАСАЖА;А.Т.С.София ул.Денкоглу 24; Денонощни видеотеки ВИДЕОЕЛИТ; **[ВАРНА]** ул.Райко Жинзифов 14,тел.(052)607 974; **[БУРГАС]** ул. Патриарх Евтимий 113, тел (056) 803 045; **[ПЛОВДИВ]** ул.Загреб 2, тел. (032) 26 48 13; **[ПЛЕВЕН]** бул.Русе 2, тел.(064)800 300; **[ЛОВЕЧ]** бул.България 102,тел.(068)24 363; **[МОНТАНА]** ул.Ангел Кънчев 30,тел.(096)25 546; METRO CASH &CARRY в цялата страна



"ПУЛСАР" ЕООД – ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT